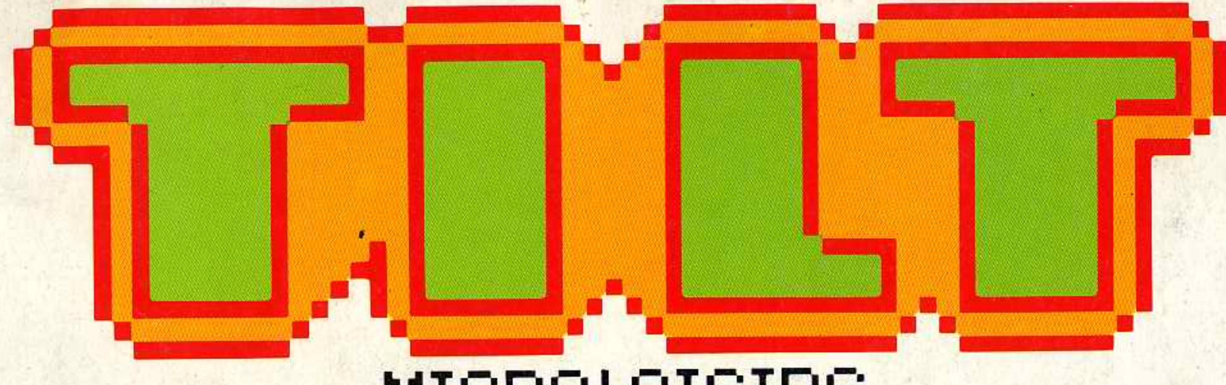


MICROLOISIRS

3615 TILT
Gagnez un scooter !

VICTOIRE ! La flop connection démasquée ! ● Xenon II, Spirit of Adventure, Forgotten Worlds : des exclusivités Tilt !

● Arcades : Tetris/Operation Thunderbolt

● Compatibles PC : alternative ST/Amiga ?



N°66 MAI 1989. 22 F. BELGIQUE : 155 FB. SUISSE : 6,50 FS. CANADA : 3,95 $ CAN. MAROC : 35 DH. ESPAGNE : 610 PTAS. ISSN 073-6968

DANS LES FOYERS

SCORE
ENERGY
DISTANCE

LED STORM™
LAZER ENHANCED DESTRUCTION

L.E.D. STORM™ Filez le long des avenues célestes et faites face aux adversaires kamikazes qui vous barrent la route, aux pirates de l'air qui bombardent votre chemin. Rassurez-vous: les turbos laser vous donnent une accélération incroyable et la puissance de vol. Quand vous manquez d'espace, transformez-vous, à la vitesse de la lumière, en jet bike nucléaire. Une fantaisie aérienne de technique de course, de pilotage de casse-cou et d'intrépides batailles routières dans neuf paysages distincts.

CBM 64/128 cassette/disquette · **SPECTRUM 48K/128K** cassette/disquette · **AMSTRAD CPC** cassette/disquette · **AMIGA** disquette · **ATARI ST** disquette. **Amiga £19.99d**

TIGER ROAD™ Une histoire ancienne de la Chine ancienne ... lieu de naissance des disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie du terrible Ryu Ken Oh en venant à bout des Guerriers Ninjas volants, de redoutables dragons et de lutteurs Sumo acrobates, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de tout votre entrainement martial et de votre habileté aux chainesà pointes et à la faucille ... pour trouver et défaire Ryu Ken Oh dans un combat furieux et sanglant contre le fléau de l'orient.

TIGER ROAD™

CAPCOM™

ECRANS TIRÉS DE VERSIONS DIFFÉRENTES

GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU DE VIDEO

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction
Grazia Valle
Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault
Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre
Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert
Photographe
François Julienne
Secrétariat
Frédérique Sadoul
Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Laurent Lenchantin, Jean-François Millet, Gilles Nicolas, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Alex Zenou.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.
Directeur de la publicité
Claire Vésine
Chef de publicité
Luc Maranber
Assistante
Claudine Lefebvre
Exécution
Sophie Bazin
Ventes
SOC, Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.
Promotion
Isabelle Neyraud
Directeur administratif et financier
Jean Weiss
Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

BVP Bureau de Vérification de la Publicité
OJD 1986

Tirage de ce numéro = 92 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

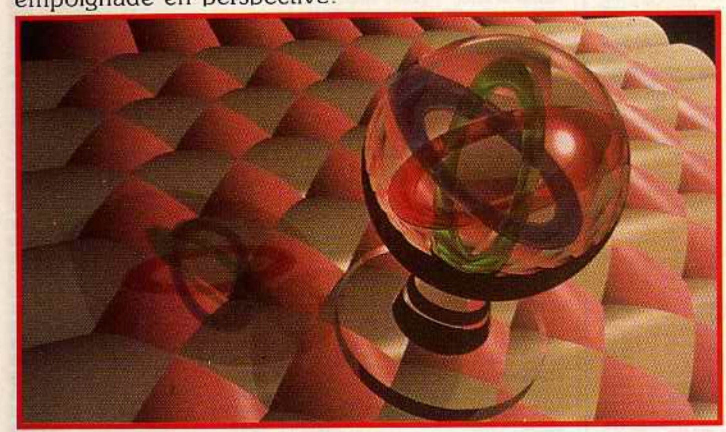
Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 1er trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

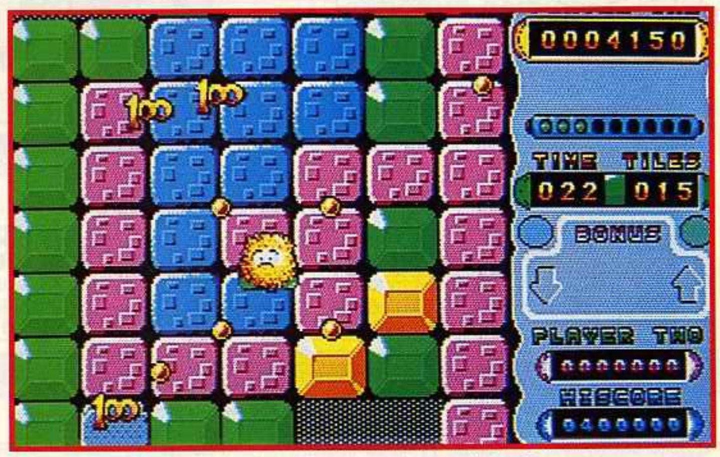
N° 66

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Encart publicitaire « Micro Mag » non folioté entre les pages 100 et 101.



Les nouvelles images vont donner naissance à des jeux fabuleux.



Skweek, un principe de jeu aussi simple (et génial) que Pacman.



Flops : est-ce un hasard si ce jeu s'appelle Iznogoud ?



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ∅ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ∅ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LE MONDE DE L'ARCADE	149/199
10GREAT GAMES 3	129/149
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTTLES	129/149
FRANCK BRUND BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
CIRCUS GAMES	99/149
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DYNAMIC DUO	95/145
ECHELON	89/139
ELIMINATOR	95/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
HUMAN KILLING MACHINE	99/145
HEROES OF THE LANCE	120/239
I.S.S.	99/149
LAST DUEL	99/149
LED STORM	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LE LIVRE DE LA JUNGLE	/199
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MAXI BOURSE	139/189
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OLYMPIC CHALLENGE	95/139
PAC LAND	95/145
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
RENEGADE 3	95/145
RUN THE GAUNTLET	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
S.D.I.	95/145
THE DEEP	99/149
TECHNOCOP	99/149
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/185
VIGILANTGE	99/149
VICTORY ROAD	89/139
WEC LE MANS	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
ARCADE MUSCLE	145/160
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
LES AS DU CIEL	139/199
KARATE ACES	119/179
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
ACTION SERVICE	145/195
AFTERBURNER	95/145
APOLLO 18	95/145
BATTLE OF NAPOLEON	/195
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	120/195
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CIRCUS GAMES	95/160
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DENARIS	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
ECHELON	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
HUMAN KILLING MACHINE	99/149
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LEST STORM	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MENACE	120/160
OPERATION WOLF	95/135
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	95/145
POWERPLAY HOCKEY	/195
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
RUN THE GAUNTLET	95/145
RENEGADE 3	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
REBEL CHARGE CHICAMANGA	/260
RACK EM	120/189
ROBOCOP	95/135
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
SERVE & VOLLEY	120/190
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
SOLDIER OF LIGHT	95/145
S.D.I.	95/145
THE DEEP	99/149
T.K.O.	120/189
TECHNOCOP	99/199
TIMES OF LORE	120/180
TIGER ROAD	95/145
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA 5	325
WILLOW	/169
WEC LE MANS	95/145
ZAC MC KRACKEN	/179

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARKANOID 2	95
BATMAN	120
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FOOTBALL MANAGER 2	95
GUERILLA WAR	95
GUNSHIP	120
HUMAN KILLING MACHINE	110
INTERNATIONAL SOCCER	120
LAST DUEL	110
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
RUN THE GAUNTLET	95
ROBOCOP	95
R TYPE	120
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
TIGER ROAD	120
TECHNOCOP	120
THUNDERBLADE	95
TERRORPODS	95
WEC LE MANS	120
XENON	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
ARKANOID	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHLON	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

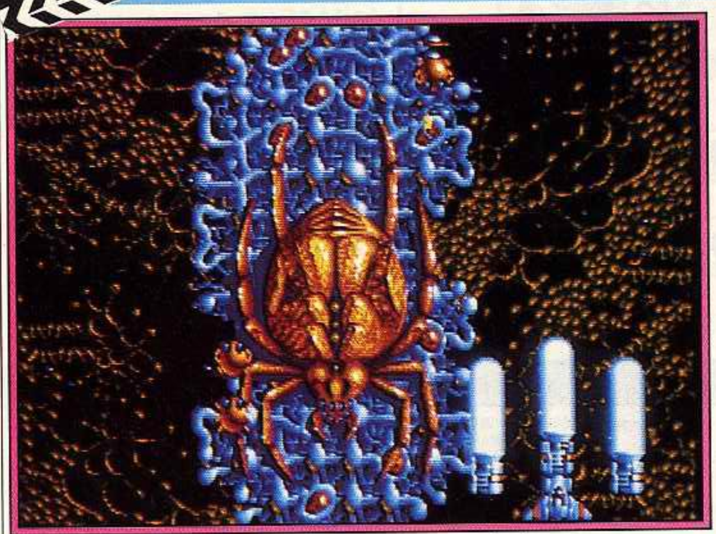
COMPILATIONS :	
ALBUM EPYX N.2	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
SPECIAL ACTION	295
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	225
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	345
BAD DUDES	295
BATTLE TANK	295
BALANCE OF POWER 1990	340
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CALIFORNIA GAMES	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	245
DOUBLE DRAGON	245
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
ECHELON	245
FAST BREAK	290
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
G.L. HOTSHOTS	225
GOLD RUSH	345
GUERILLA WAR	245
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HUMAN KILLING MACHINE	245
HEROES OF THE LANCE	295
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	145
JET FIGHTER	395
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	295
LORD OF CONQUEST	295
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MIGHT AND MAGIC	395
MEURTRE A VENISE	245
MAXIBOURSE	245
MECH BRIGADE	290
OPERATION JUPITER	245
POOL OF RADIANCE	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
POLICE QUEST	245
REBEL CHARGE CHICAMANGA	290
ROGER RABBIT	235
RACK EM	245
ROCKET RANGER	295
SUPERMAN	245
SPEEDBALL	345
SERVE & VOLLEY	235
SARGON 3	295
SPACE QUEST 2	225
TECHNOCOP	245
THE GAMES SUMMER EDT	245
THE GAMES WINTER EDT	245
THE TRAIN	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	295
ULTIMA 5	295
WILLOW	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS)	245
ZANY GOLF	235
4TH INCHES	225
944 TURBO CUP	239
688 ATTACK SUB	295

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

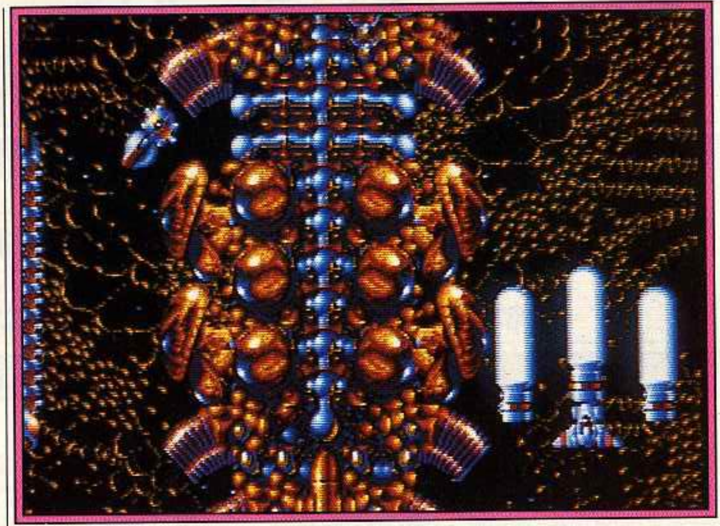
ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
PRECIOUS METAL	225
PREMIER COLLECTION	245
COMPUTER HITS VOL.2	245
LES FORCES MAGIQUES	195
LES CLASSIQUES VOL.1	290
MEGA PACK	245
TRIAD	290
5 STARS	239
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	195
AFRICAN RAIDERS	195
AFTERBURNER	239
BLASTEROIDS	199
BIO CHALLENGE	195
BALLISTYX	195
BILLIARD SIMULATOR	195
BAAL	195
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BARD'S TALES	245
COSMIC PIRATES	195
CUSTODIAN	195
CRAZY CARS 2	235
CIRCUS GAMES	195
CARRIER COMMAND	235
CHESSMASTER 2000	225
DRAGONSCAPE	185
DRAGON NINJA	195
DEJA VU 2	395
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
ELITE	225
EXPLORA	345
EXPLORA 2	295
F.O.F.T.	275
F 16 COMBAT PILOT	235
F16 FALCON(FRANCAIS)	285
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLD RUSH	345
GALBREDON'S DOMAIN	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	225
HUMAN KILLING MACHINE	145
HEROES OF THE LANCE	225
INTERNATIONAL RUGBY	199
INTERNATIONAL KARATE +	225
KING QUEST 4	295
LAST DUEL	145
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LOMBARD RALLY	245
MEURTRE A VENISE	225
OPERATION NEPTUNE	245
ORBITER	345
OPERATION WOLF	185
OPERATION JUPITER	225
OUT RUN	195
POPULOUS	245
POLICE QUEST 2	395
PURPLE SATURN DAY	225
PAC MANIA	190
REAL GHOSTBUSTERS	199
ROADBLASTER	185
R TYPE	225
RAMBO 3	185
STEEVE DAVIS SNOOKER	225
SUPERMAN	245
SPEED BALL	239
STARGLIDER 2	225
THE DEEP	199
THE GAMESWINTER EDT	195
TIGER ROAD	195
TEENAGE QUEEN	195
TECHNOCOP	195
THUNDERBLADE	195
VICTORY ROAD	185
WAR IN THE MIDDLE HEARTH	195
WILLOW	295
ZOMBI	275
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
944 TURBO CUP	239

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).



Une araignée gigantesque face au méga-laser.



Un nid de vers qu'il faut réduire en bouillie.

Xenon II

Eblouissant de couleurs et de mouvements, doté de scrollings même en profondeur, *Xenon II* brille d'un éclat prometteur !



Des insectes virevoltent autour de vous.

Oui, les Bitmap Brothers remettent ça ! Le superbe *Xenon* nous avait déjà coupé le souffle, le n° 2 nous a littéralement mis sur les genoux. C'est bien simple, la première fois qu'on nous a présenté une vidéo de ce logiciel, nous avons tout de suite pensé qu'il s'agissait d'un jeu d'arcade ! Côté scénario, ça donne dans le classique : vous devez maîtriser un certain Xod et ses armées de Xenites qui tentent de manipuler le passé pour dominer le présent et le futur. Votre mission comporte deux objectifs : détruire les monstres de chaque niveau et poser puis activer des bombes. Le système de jeu, similaire à celui de *Xenon*, a été considérablement amélioré. Tout d'abord le jeu est plus vaste : six niveaux au lieu de quatre. Chaque niveau représente l'équivalent de vingt-cinq écrans. Le scrolling vertical sur trois plans est impressionnant et donne un effet de profondeur très convaincant ! Le premier plan comporte seize couleurs et est occupé par un décor riche et fouillé. Le second plan, en quatre couleurs, représente un décor plus sobre. Le troisième est constitué d'un fond étoilé. Une nouveauté, le scrolling vertical et bidirectionnel (avant ou arrière) avec possibilité de l'accélérer ! Votre vaisseau hyper-sophistiqué évolue dans les profondeurs de l'espace ! Autrement dit, en tapant sur la barre d'espace, le vaisseau passe devant ou derrière le décor du premier plan. Le tout est accompagné d'un changement de taille du vaisseau quand il plonge dans les profondeurs ! Les mêmes effets sont prévus pour les Aliens qui émergent du décor et foncent sur vous en grossissant à vue d'œil ! Côté armement, c'est dément ! Au début vous commencez avec un simple canon laser puis graduellement, en récupérant des bonus, vous pouvez utiliser des armes d'une puissance phénoménale, du jamais vu ! Cela va des mines aux bombes à retardement en passant par le méga-laser muni de trois bouches à feu !

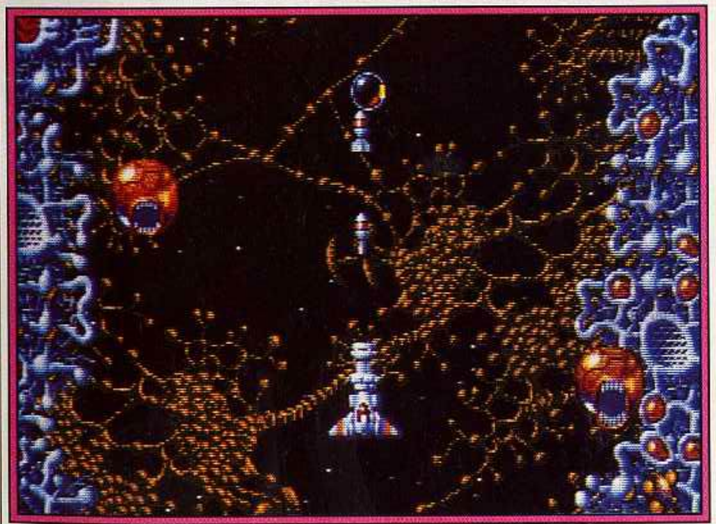
Dans la préversion que nous possédons, nous avons apprécié la finesse des graphismes et l'étonnant souci du détail, rare dans un shoot-them-up. La taille des sprites et leurs nombres feraient baver le plus exigeant des mordus. En fait, le programme autorise 12 sprites (32 × 32 pixels) ou 36 sprites (16 × 16 pixels) présents simultanément à l'écran. On est même perplexe quand on constate que la vitesse reste très correcte. Les Bitmap Brothers se sont donné un mal fou pour que *Xenon II* tourne sans problèmes (il a été entièrement programmé en Assembleur). Ils nous ont également confié qu'il y en avait pour 800 Ko de graphismes. Prévue sur *ST* et *Amiga*, la sortie de ce super-soft est annoncée pour mai ! A la Rédaction, c'est le coup de foudre et on se demande si on pourra tenir aussi longtemps ! Allez un peu de patience et en attendant faites comme nous :



D'autres vers s'opposent à l'acquisition d'une arme.

Des sphères hostiles naissent du décor.

Gardez-vous à droite ! Gardez-vous à gauche !



Des gueules hérissées de dents aiguisées !

rêvez sur ces superbes photos d'écrans ! Comme d'habitude, nous tenons à préciser que *Xenon II* risque de subir des changements importants, ce qui veut dire que tous les renseignements cités plus haut sont à prendre au conditionnel. Il n'en reste pas moins que la réalisation laisse bien augurer du futur. (Disquettes Imageworks).

Dany Boolauck

Forgotten Worlds

Deux défenseurs du Bien se rebellent contre les forces de l'Empire du Mal. Un combat haletant et sans merci !

L'empereur Bios, dieu de la destruction et créateur du Mal a engendré huit dieux maléfiques. Ils n'avaient qu'une fonction : détruire toutes les civilisations existantes. Après leur passage, tout n'était plus que ruines et ces régions dévastées reçurent le nom de « Mondes Poussiéreux ». De tels actes ne devaient pas rester impunis et la colère des peuples engendra deux super-guerriers

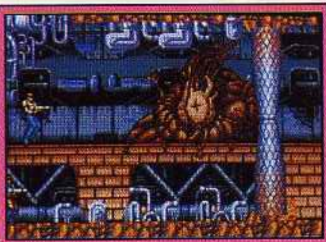


Un graphisme soigné et tout en profondeur.

capables d'affronter le Mal ! C'est l'histoire de ce combat que vous invite à faire (ou à refaire) *Forgotten Worlds* de Capcom. Conçus pour permettre le jeu simultané à deux, *Forgotten Worlds* est un de ces shoot-them-up à scrolling horizontal qui font un tabac en arcade. Armés jusqu'aux dents, les deux super-guerriers évoluent dans des décors de désolation, à la recherche de vagues d'ennemis qu'ils s'empressent de « dégommer ». La destruction d'Aliens permet de récupérer des petites bulles ou gélules qui servent de monnaie d'échange dans les « shops ». Ces derniers vous offrent un choix d'armes assez varié si vous en avez les moyens. Un bon équipement est une garantie supplémentaire de survie dans cet enfer. Cinq niveaux sont à sécuriser et nous ne pouvons, hélas, vous présenter que le premier et le troisième niveaux. Toujours est-il que nous avons pu apprécier la bonne qualité des graphismes et de l'animation. En outre, la possibilité de jouer à deux fait de ce jeu un hit en puissance car les passionnés du genre adorent ça ! Sortie prévue en avril/mai sur *Amiga* et *ST*.



Une action mouvementée.



Un monstre tentaculaire...

Dany Boolauck



Spirit of Adventure

L'esprit de l'aventure souffle chez Dragonware. Passionnés du genre, les concepteurs du jeu ont conçu un scénario ambitieux combinant dialogues et action.



Le Banshee est plutôt adroit.



L'amazone est gratifiée d'un excellent équilibre.



Un guerrier armé de pied en cap.



Le prêtre a un fort charisme.



Un dessin très « Dungeon Master ».



Le Samouraï est là pour faire trembler l'adversaire.



Un hybride humain-magicien assez impressionnant.

Vous présenter des nouveautés c'est bien, des exclusivités, c'est encore mieux surtout si elles sont de qualité ! Grâce à la courtoisie de Dragonware (société allemande) et Linel (société suisse), vous pourrez suivre, sur quatre numéros, le développement de deux nouveaux produits, a priori, très intéressants. Le premier, nommé *Dragon Slayer* (Linel), vous le connaissez déjà par les Previews de *Tilt* (n° 59H, page 19) et nous serons en mesure de vous en dire plus dans le prochain numéro. Le second, un jeu de rôle, fait l'objet de cette avant-première, son nom : *Spirit of Adventure*. G. Henkel, le responsable de Dragonware précise : « Dans le groupe, nous sommes tous des passionnés de jeux de rôle. Notre rêve : réaliser un jeu de rôle aux possibilités illimitées. *Spirif of Adventure* est une tentative dans ce sens. Ce sera dur, mais ça vaut vraiment le coup. » A première vue, certaines photos d'écrans font terriblement penser à *Dungeon Master* mais rassurez-vous, il ne s'agit pas d'un clone. En fait, le jeu comportera trois lieux d'actions. Le premier, que vous pouvez voir dans cette avant-première concerne les donjons. Le deuxième et le troisième représenteront successivement les villes et les vues extérieures (à la *Ultima*), aspects qui seront traités prochainement dans notre journal. Selon le scénario établi par Guido Henkel et Hans Juergen, le dialogue sera aussi important que les combats. Il y est question d'une quête de runes et de la possibilité de fabriquer un nombre impressionnant de sorts magiques : 6 000 ! A l'heure actuelle, le projet est à un stade assez avancé. Le scénario est complet mais il a fallu deux mois à nos auteurs pour tout mettre au point avant d'écrire la première ligne de programmation. C'est généralement à ce stade que les gros problèmes de conception surgissent à propos, notamment, de la création des routines des séquences de combat qui doivent être simples, variées et agréables à pratiquer. Vient ensuite la partie « magie » où la création de 6 000 sorts représente des heures de casse-tête pour le programmeur. Nous ne pouvons vous en dire plus pour le moment, mais un peu de patience ! Dans l'état actuel des progrès effectués sur *Spirit of Adventure*, Guido Henkel et Hans Juergen pensent sortir une version définitive vers le mois de septembre. Un jeu d'aventure d'une telle complexité ne se programme pas aussi facilement qu'un jeu d'action, si rapide soit-il ! Nous reviendrons sur le scénario de *Spirit of Adventure* mais en attendant, nous vous donnons rendez-vous le mois prochain pour l'avant-première de *Dragon Slayer* !

Dany Boolauck

POPULOUS™

by BULLFROG

ATARI ST
AMIGA

POPULOUS

DJR

GAME OF THE MONTH C+VG
SIZZLER
machine TOP SCORE
SUPERSTAR
FORMAT GOLD
963 ACE RATED
95% THE One



ELECTRONIC ARTS®

To order direct, send £24.99 to **ELECTRONIC ARTS, DEPT. PCS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN.** For a product catalogue, send £1 to the above address. Credit card orders, please call **(0753) 46465.**

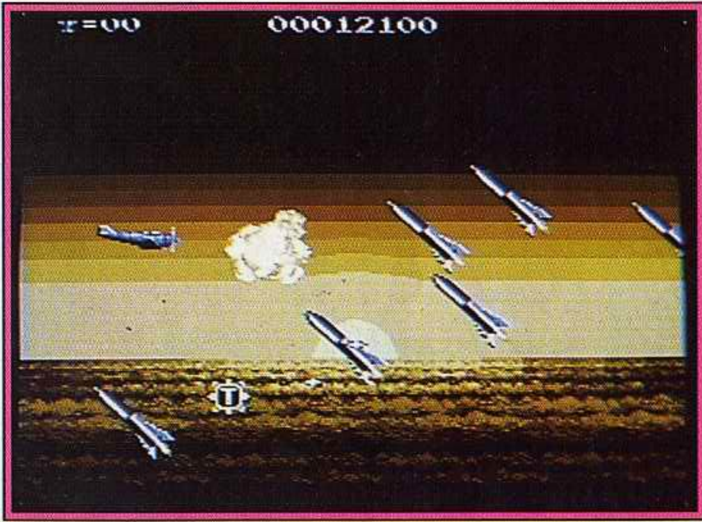
P 47

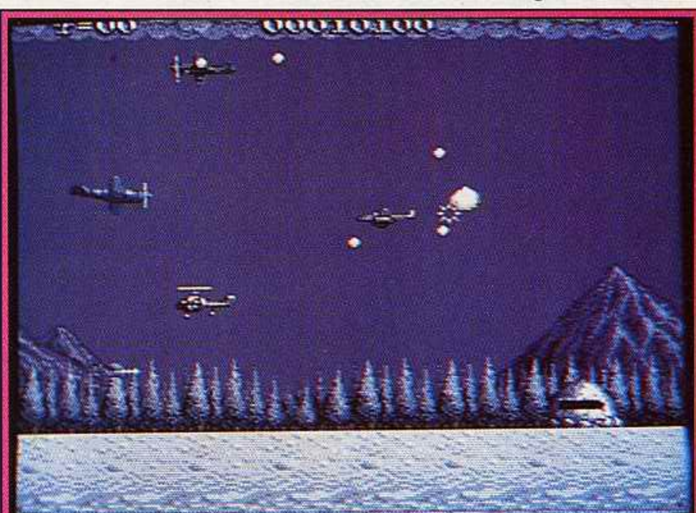
Difficile, mais beau, un shoot-them-up très proche de la perfection.


Un bombardier dur à détruire !


Explosions dans le firmament.


Le ciel d'un bleu de rêve est envahi de bombes rugissantes.


Une rafale de missiles se précipite à votre rencontre.


Hélicoptères, avions, canons, tous sont à éviter.


Une rencontre périlleuse sur fond de soleil couchant.

Les nouveautés arrivent désormais à un rythme régulier sur la console Nec. Le tout dernier est un shoot-them-up à scrolling horizontal comme on en voit souvent. Mais sur cette console, découvrir un jeu est toujours un plaisir. On glisse rapidement la cartouche, un coup d'œil sur la notice d'emploi et… surprise ! C'est écrit en japonais ! Pas d'affolement, le jeu se maîtrise avec une étonnante rapidité et on en saisit la plupart des subtilités après quelques essais. P-47 est un chasseur-bombardier que vous devez piloter à travers une série de niveaux les uns plus meurtriers que les autres. Les deux boutons de tir de la manette vous seront utiles. Le premier sert à la mitrailleuse et le second vous permet d'utiliser les armes supplémentaires, récupérées grâce à des bonus disséminés tout au long du parcours. Fidèle au principe de *R-Type*, *P-47* vous propose de détruire les vagues d'ennemis avant d'affronter le « gros sprite » à la fin du niveau. Dans le premier niveau, par exemple, l'action se passe sur deux plans dans un décor à fond montagneux. Dans les airs, les vagues sont constituées de petits chasseurs et d'hélicoptères tandis qu'au sol des chars, canons et autres blindés vous harcèlent. Détruisez tout sur votre passage et récupérez les bonus marqués d'une lettre. La lettre « M », par exemple, vous donne des missiles, « B » transforme le P-47 en bombardier. Certains bonus offrent des aides précieuses, notamment celle du « C » qui vous donne une option « continue ? », dans le cas où vous avez (trop rapidement) perdu toutes vos vies. Si vous vous défendez bien, vous aurez le droit d'affronter l'immense bombardier. Le détruire relève de l'exploit (il est très dangereux), heureusement le passage au niveau suivant ne dépend pas de l'issue de ce combat. Au deuxième niveau, c'est le délire ! Des obus débouchent face à vous et fusent à une vitesse à faire pâlir un 16 bits ! Et que dire de ces missiles qui traversent l'écran en diagonale, les rendant ainsi pratiquement inattaquables !

Arrêtons-là les descriptions, elles ne remplaceront jamais les sensations du joueur rivé à sa manette ! En attendant de pouvoir y jouer, jetez un coup d'œil sur les photos d'écrans. En conclusion, sachez que *P-47* sur Nec étonne par la fluidité et la vitesse des animations. Les décors sont dotés de scrollings, sur plusieurs plans, du meilleur effet. Les dégradés de couleurs, l'excellente musique de fond, l'intérêt de jeu, bref, tout concourt à faire de *P-47* un superbe jeu d'action. Un must. (Cartouche Nec disponible chez Shoot Again au 145, rue de Flandres, 75019 Paris.)

Dany Boolauck

5 SUCCES MONDIAUX DANS UN PACK QUI VOUS TRANSPORTERA AU COEUR DE L'ACTION.

LA COMPIL'

POUR AMSTRAD

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment la que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".

THE VINDICATOR
Des forces étrangères ont mis à sac notre planète. La terre est déchirée et éclatée dans ce qui semble la guerre ultime mais suffisamment de choses ont survécu pour maintenir les lois de la justice et préparer la revanche. Un homme doit maintenant faire face à l'ennemi ultime, c'est le Vindicator. A travers un paysage sauvage et bravant d'incroyables dangers, il lui faut se frayer un chemin jusqu'à la forteresse de l'ennemi, à l'intérieur d'un labyrinthe de couloirs souterrains remplis de gardiens mutants jusqu'à ce qu'il atteigne le sanctuaire intérieur du suzerain des ténèbres pour lui assèner le dernier coup.

SALAMANDER
Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des aragnées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchainnées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement!
L'HEURE EST ARRIVEE...
© *KONAMI 1987*

CAPTAIN BLOOD
Une galaxie à vous couper le souffle située au bord de l'univers. Un monde au créatures étonnantes et aux graphiques animées à trois dimensions. Un scénario palpitant débordant d'humour comme vous n'en avez encore jamais vu. Tout dans CAPTAIN BLOOD en fait un jeu auquel il vous faudra ABSOLUMENT jouer.
© *ERE INFORMATIQUE 1988*

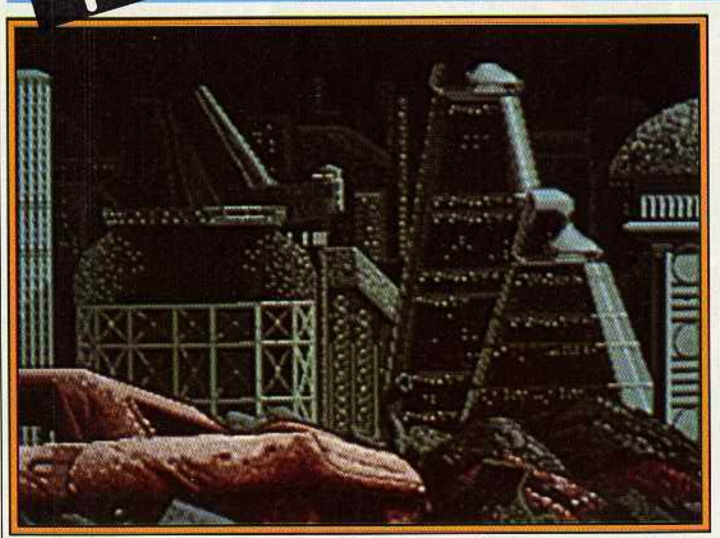


TYPHOON
Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé: hurlez de par les cieux dans votre F.14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'envahisseurs mécanoides dont le seul but est une domination terrestre totale. TYPHOON le Konami à pièces désormais destiné à votre micro ordinateur personnel avec défilé rapide et 3 dimensions pour un combat aérien acharné.
© *KONAMI*

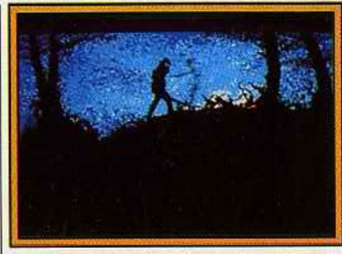


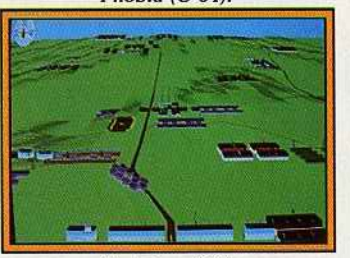
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

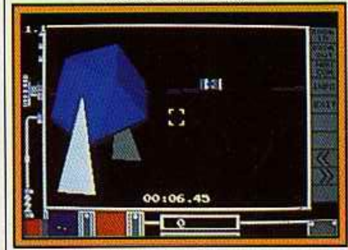
Ecrans provenant de différents types d'ordinateurs


Crime Town Depths (Amiga).


Phobia (C 64).


Paladin (Amiga).


Waterloo (PC).


Interphase (Amiga).


Terrarium (Amiga).

Mirrorsoft

La dimension européenne

La société Mirrorsoft a les dents longues : lors de sa première conférence de presse européenne, elle s'est présentée comme le premier éditeur européen sur 16 bits.

Cette opération de promotion a porté sur l'ensemble des labels qu'elle représente, notamment Imageworks, sa propre section de création/développement de logiciels originaux. Un nombre important de titres sont prévus pour cette année et pas des moindres comme vous pourrez le constater. Commençons, tout d'abord, par le label de la maison :

IMAGEWORKS. Crime Town Depths : une arcade/aventure où l'action se mélange au mystère. De superbes graphismes pour ce titre prévu sur *ST*, *PC* et *Amiga*. Date de sortie inconnue. **Phobia :** ce shoot-them-up à scrolling horizontal vous plonge dans l'univers cauchemardesque de l'homme... Brrr ! Prévu sur *C 64*, *Amiga* et *ST*. Date de sortie inconnue. **Xenon II :** Foncez sur la page 8 de ce numéro ! **Bloodwych :** ce jeu de rôle ressemble étrangement à *Dungeon Master*. Le scénario est basé sur la recherche de cristaux magiques. La grande nouveauté : on peut y jouer à deux simultanément ! Nous reviendrons plus en détail sur ce titre, soyez-en sûr. Prévu sur *ST*, *Amiga*, *CPC*, *Spectrum* et *PC*. Pas de date de sortie. **Terra-**



DDT (Amiga).



DDT (Amiga).

rium : retenez ce nom ! Il s'agit d'un jeu d'aventure/arcade aux graphismes éblouissants ! Vous campez le rôle du Capitaine Frontier qui doit sauver un savant kidnappé. Prévu sur *ST*, *Amiga* et *PC*. **Paladin :** c'est un hack'n Slash dans la lignée de *Last Ninja*. Prévu sur *Amiga*, *ST* et *PC*. **DDT :** ce curieux jeu d'action, très humoristique, est censé être l'un des premiers jeux à utiliser un scrolling en mode HAM (plus de 4 000 couleurs présentes à l'écran) sur *Amiga*. Prévu aussi sur *ST*, *PC* et *C64*. **Interphase :** ce jeu de stratégie/action devrait, selon Mirrorsoft, être encore plus prenant que *Carrier Command*. Ce jeu en 3D avec des graphismes pleins en étonnera plus d'un par sa rapidité. Prévu sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

CINEMAWARE : On attend toujours la sortie de *Lords of the Rising Sun*. Mais la grande nouveauté se nomme **It came from the desert** (C'est venu du désert). Cette aventure/action, comme seul Cinemaware sait le faire, est inspirée d'un film de série B des années cinquante sur des fourmis géantes ! Sortie prévue en juillet sur *Amiga* et ultérieurement sur *ST*, *PC* et *C64*. On annonce également que *TV-Sports Football* sera bientôt suivi par une simulation de basket-ball !

FTL : J'ai pu jouer à **Chaos Strikes Back** et je ne vous dis qu'une chose : ils ont eu du mal à me retirer la souris des mains ! Sa sortie est prévue en mai. Mauvaise nouvelle : FTL renonce à commercialiser une version de *Dungeon Master* pour *Amiga* 512 Ko, les résultats obtenus étant en-dessous de la qualité exigée par FTL.

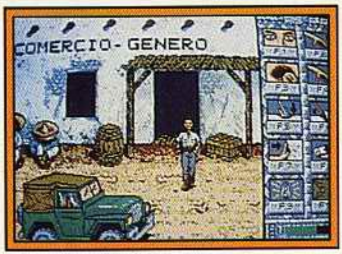
SPECTRUM HOLOBYTE : Un nouveau titre : **Vette.** *Tilt* en avait déjà parlé sous son nom de code « car » dans le reportage sur le CES de Las Vegas. Il s'agit d'une course de voitures dans San Francisco !

PSS : Deux wargames à signaler. **Waterloo** (inutile de vous présenter cette guerre) et **Theatre Europe**, la simulation d'un conflit entre l'OTAN et le Pacte de Varsovie. Prévu sur *ST*, *Amiga* et *PC* pour *Waterloo* et sur toutes machines pour *Theatre Europe*.





Master Sound (ST).



Fétiche Maya.



Butcher Hill (ST).



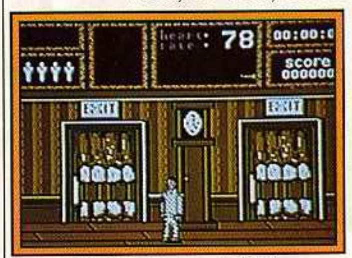
Laasian Plague (Amiga).



Myth (ST).

Blood Money, Windsurf Money, Laasian Plague

Voici, en vrac, les nouveautés de ce mois-ci :



Weirds Dreams (C 64).



Ramrod (ST).



Bomber (Spectrum).



Red Heat (ST).



Ooze (ST).



Shinobi (ST).



Windsurf Willy.



Powerdrome (Amiga).



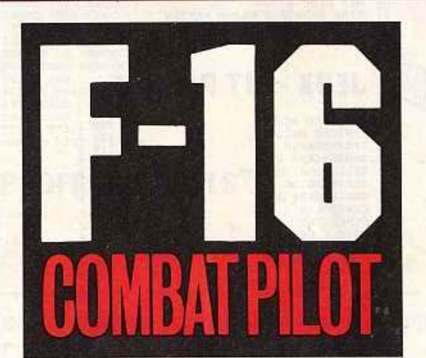
Blood Money (Amiga).

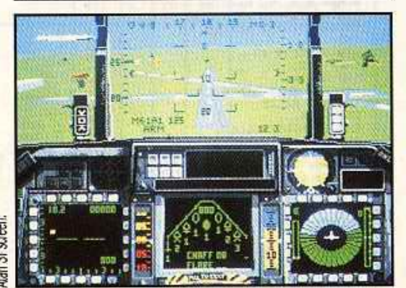
MAGNETIC SCROLLS : Myth, c'est le nom d'une mini-aventure dont la sortie est prévue en avril/mai sur *Amiga*, ST, *Mac* et PC, *PCW*, *Spectrum* et *C64*.
PRISM LEISURE : Hyperforce est un jeu d'action comportant 30 niveaux. Le jeu de tir y côtoie les puzzles et autres jeux d'adresse. Prévu sur *ST* et *Amiga* pour la fin mai.
MICRODEAL : un futur titre à retenir chez Microdeal : **Goldrunner** en 3D ! Ce petit bijou sera programmé par les auteurs de *Falcon* : une belle carte ! Prévu sur *ST*, *Amiga* et *PC*. Date de sortie inconnue.
PSYGNOSIS : Blood Money, ce shoot-them-up où deux personnes peuvent jouer simultanément va faire un malheur à sa sortie sur *Amiga* et *ST* en avril/mai.
INFOMEDIA : Explora II arrive sur *Amiga* ! Sortie prévue fin mai.
VIRGIN MASTERTRONICS annonce l'arrivée de **Shinobi** sur les 8 et 16 bits sous le label Melbourne House. Tout un programme, mais en attendant voici une photo d'écran de la version *ST*. Date de sortie inconnue.
VECTOR GRAPHIX : Vous connaissez maintenant la simulation de vol nommée **Bomber** (voir Previews de *Tilt* n° 65). Voici une photo d'écran de la version *Spectrum*.
SILMARILS : Windsurf Willy est une simulation de planche à voile dont la sortie est prévue sur *ST*, *Amiga* et *PC* en mai. **Fétiche Maya** est un jeu d'aventure/action à la « Indiana Jones ». Prévu sur *ST*, *Amiga* et *PC* en mai.
BRITISH TELECOM : Weirds Dreams que *Tilt* vous a déjà présenté en avant-première va être adapté sur *C64*. Date de sortie inconnue.
ELECTRONIC ARTS annonce l'adaptation de **Powerdrome** sur *Amiga*. Sortie prévue en mai.
SOFTWARE HORIZONS présente son tout nouveau produit, un séquenceur et éditeur musical : le **Master Sound** sur *ST*. Sortie prévue fin avril.
GREMLIN GRAPHICS : Ramrod, ce logiciel multi-jeux est presque terminé. Sortie prévue cet été sur *ST*, *Amiga*.
Butcher Hill est un jeu de commando assez original. Sortie prévue vers la fin avril sur *ST*, *Amiga*, *CPC*, *C64* et *Spectrum*.
OCEAN : Red Heat est un jeu inspiré du film *Double Détente*. Il sort vers la fin mai sur *ST*, *Amiga*, *CPC*, *C64* et *Spectrum*.
DRAGONWARE : Ooze et **Laasian Plague** sont les noms d'aventures textes/graphiques dont nous avons vu une préversion, respectivement sur *ST* et *Amiga*. *Ooze* est en cours de traduction et sa date de sortie n'est pas encore fixée sur *ST*. Quant à *Laasian Plague*, il n'est pas prévu avant la rentrée.

VOUS SOUHAITEREZ PARFOIS NE JAMAIS AVOIR DECOLLE!

Le jour se lève. Vous rejoignez les autres pilotes au QG pour discuter des objectifs de la journée. La tactique, les manoeuvres de combat… tout un univers minutieusement reconstitué dans F-16 COMBAT PILOT. Pendant l'exposé avant le vol, vous donnez vos instructions aux armuriers et organisez votre attaque…

La menace d'une destruction imminente et l'inquiétude provoquée par un combat d'importance sous force G vous met sur le qui-vive.





Atari ST screen.



Au mieux de votre entraînement, vous êtes passé maitre dans l'art d'accomplir les 5 missions que peut remplir le F-16, de l'interception air-air à la mission de reconnaissance.

Mais maintenant – Opération Conquête – le conflit qui, vous l'espériez, n'aurait jamais lieu, est sur le point de se déclencher! Les forces aériennes, l'armée de terre et toute l'infrastructure stratégique sont menacées…

Vous n'avez jamais eu à faire face à un tel danger auparavant!



The Real World of Simulation

Digital Integration Limited
Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road Camberley
Surrey GU15 3AJ
Angleterre
Téléphone (0276) 684 959

*DISPONIBLES MAINTENANT: **IBM** CGA, EGA & HERCULES (5.25"/3.5") ET **ATARI** ST QUI FONT EN TRAIN D'ÊTRE DÉVELOPPÉS: **AMIGA, C64, SPECTRUM, AMSTRAD** CPC & PCW.*

MINITEL





— 10 % sur tous nos PRODUITS. avec STARSOFT, ...

AMSTRAD NEWS

BARBARIAN II	79 F	125 F
BIOCHALLENGE	79 F	119 F
BLASTEROID	97 F	147 F
CHICAGO 90	145 F	195 F
CHUCK YEAGER'S	97 F	143 F
DOUBLE DETENTE	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
F 16 COMBAT PILOT	143 F	199 F
FINAL COMMAND	134 F	174 F
HADES	NC	
LE MAITRE DU TEMPS	NC	
MICROPROSE SOCCER	143 F	193 F
NIGHT HUNTER	NC	
OMEYADE	NC	
RENEGADE III	89 F	139 F
RUNNING MAN	93 F	143 F
RUN THE GAUNTLET	89 F	139 F
SAUVER YURCK	NC	
SKATEBALL	139 F	179 F
SPHAIRA	NC	
TANK ATTACK	129 F	159 F
VIGILANTE	89 F	139 F
VINDICATORS	89 F	139 F

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE : STREET FIGHTER + BIONIC COMMAND + ROAD BLASTERS + 1943 + SIDE ARMS	119 F	
COMMAND PERFORMANCE MERCENARY + HARDBALL+ ARMEGUEDON MAN + CHOLO + BOB SLEIGH + SHACKLED +LEVIATMAN	119 F	186 F
INCROWD KARNOV + PREDATOR + GRYZOUR + TARGET RENEGADE + BARBARIAN + PLATOON + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL	139 F	165 F
GIANTS GAUNTLET II + CALIFORNIA GAMES + OUT RUN + ROLLING THUNDER	119 F	139 F
LES DEFIS DE TAITO TARGET RENEGADE ARKANOID 1 + ARKANOID 2 + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT	139 F	194 F
GAME SET ET MATCH 2 MATCH DAY 2+CRICKET BASKETMASTER+SNOOKER SUPERHANGON+GOLF +CHAMPION CHIP SPRINT TRACK AND FIELD	109 F	149 F
LES FUTURISTES BOB MORAN + SYNDROME CRAFTON ET XUNK+ CYBOR + DESPOT.DESIGN STARBOY + Z COMME ZARK DAVOR + L'HEPISS	147 F	197 F

JEUX - HIT PARADE

1943	92 F	143 F
3D GRAND PRIX	114 F	144 F
AFTERBURNER	97 F	148 F
AIRBORNE RANGER	136 F	179 F
ARCADE MUSCLE	120 F	
BLASTEROIDS	98 F	148 F
BOMBUZAL	97 F	144 F
CHUCK YEAGER	95 F	144 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	120 F
COMMAND PERFORMANCE	120 F	186 F
CRAZY CARS 2	125 F	159 F
DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DRAGON NINJA	84 F	124 F
DYNAMIC DUO	94 F	144 F
FOOTBALL MANAGER II	134 F	
GALACTIC CONQUEROR	127 F	168 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	149 F
GARY LINEKER HOTSHOT	74 F	125 F
GIANTS	120 F	139 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
HISTORY IN THE MAKING	179 F	245 F
HOLOCAUSTE		194 F
HUMAN KILLING MACHINE	93 F	139 F
ISS	93 F	154 F
KARATE ACES	115 F	149 F
L'ILE		187 F
LAST DUEL	93 F	
LED STORM	93 F	139 F
MANOIR DE MORTEVILLE		189 F
MOTOR MASSACRE	91 F	133 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
OPERATION WOLF	79 F	129 F
PACLAND	94 F	139 F
PACMANIA	93 F	143 F
R TYPE	93 F	143 F
RAFFLES	109 F	162 F
RAMBO III	93 F	129 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUN THE GAUNTLET	94 F	139 F
S.D.I	98 F	
SOCCER SIMULATOR	112 F	163 F
THE DEEP	93 F	139 F
THE MUNSTERS	93 F	144 F
THUNDERBLADE	89 F	138 F
TITAN	127 F	167 F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	189 F	249 F
WAR IN MIDDLE EARTH	93 F	148 F
WEC LE MANS	74 F	124 F

PROMO AMSTRAD

BOB MORAN OCEAN		139 F
GAUNTLET		40 F
MOTOR MASSACRE	59 F	99 F
OUT RUN		99 F
THUNDERBLADE	79 F	
WAR IN MIDDLE EARTH	99 F	139 F

c'est Nouveau !

MEMBRES du CLUB...

vous pouvez commander

24 h sur 24

7 jours sur 7

Le répondeur : Un geste simple

Vous mentionnez	*Le Nom du Logiciel*
votre N° de Membre	*Disc ou Cassette*
Votre Nom	*Votre Mode de Règlement.*

ATARI NEWS

AFRICAN RAIDERS	219 F
AIREBORNE RANGER	247 F
AQUAVENTURA	225 F
ARCHIPELAGOS	249 F
B.A.T.	247 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BLASTEROID	197 F
BUMPY	189 F
COSMIC PIRATES	197 F
FERRARI FORMULA ONE	243 F
FINAL COMMAND	215 F
IRON LORD (F)	215 F
JUG	213 F
KICK OFF	NC
LA LEGENDE DE DJEL (F)	219 F
LEISURE SUITE LARRY II	297 F
LE KRISTAL DE KONOS (F)	284 F
LORD OF THE RISING SUN (F)	197 F
MAY DAY SQUAD (F)	197 F
MICROPROSE SOCCER	243 F
POPULOUS	247 F
REAL GHOST BUSTERS	197 F
ROBOCOP	197 F
RUNNING MAN (F)	269 F
SKATEBALL	NC
S.T.A.G.	221 F
SUPER CARS	197 F
TEST DRIVE II	279 F
TOM & JERRY	NC
VIGILANTE	197 F
VINDICATORS (F)	197 F
VOYAGER	197 F
VROOM	197 F
WAR IN MIDDLE EARTH	247 F
WEC LE MANS	197 F

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL CAPTAIN BLOOD + XENON SUPER HANG ON + ARKANNOID 2	239 F
PREMIER COLLECTION NEBULUS + NETHERWORLD + ZYNAPS + EXOLON	239 F
TRIAD STARGLIDER + DEFENDER OF THE CROWN + BARBARIAN	289 F
HIT DISC 2 TIME BANDIT + MAJOR MOTION + TANGLE WOOD + LEATHERNECK	239 F

JEUX - HIT PARADE

1943	189 F
ADVANCED RUGBY	203 F
AFRICAN RAIDER	211 F
AFTERBURNER	219 F
BARBARIANS II	168 F
BILLARD SIMULATOR	197 F
BLASTEROIDS	197 F
CRAZY CARS 2	247 F
CUSTODIAN	198 F
CYBERMIND	192 F
DOUBLE DRAGON	179 F
DRAGON SCAPE	213 F
DUNGEON MASTER	235 F
EXPLORA II	307 F
F 16 COMBAT PILOT	214 F
FALCON	289 F
FOFT ST	227 F
FOOTBALL MANAGER II	182 F
GUNSHIP	229 F
HIT DISCS II	243 F
HUMAN KILLING MACHINE	139 F
INTERNATIONAL KARATE +	183 F
INTERNATIONAL SOCCER	169 F
ISS	221 F
KINGS QUEST IV	317 F
LAST DUEL	139 F
LED STORM	186 F
LEISURE SUIT LARRY II	317 F
LOMBARD RALLY	242 F
LUDICRUS	235 F
MANOIR MORTEVILLE	173 F
MEURTRES A VENISE	240 F
NIGHT HUNTER	259 F
ORBITOR	259 F
PACMANIA	192 F
PRISON	194 F
PUFFY'S SAGA	224 F
PURPLE SATURN DAY	225 F
RAFFLES	240 F
RAMBO III	184 F
REAL GHOSTBUSTERS	195 F
REALM OF TROLLS	230 F
RING SIDE	259 F
ROAD BLASTERS	129 F
SPEEDBALL	242 F
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	213 F
THE DEEP	184 F
TIMES OF LORE	280 F
TITAN	247 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	279 F
WAR IN MIDDLE EARTH	371 F
ZAC MC KRACKEN	230 F
ZANY GOLF	234 F
ZOMBI	240 F

PROMO ATARI ST

FOFT	199 F
HELL BENT	159 F
MOTOR MASSACRE	169 F
NO EXCUSES	159 F
OPERATION NEPTUNE	199 F
ROY OF THE ROVERS	179 F
THE GAMES WINTER EDITION	159 F
THE MUNSTERS	159 F
WAR IN MIDDLE EARTH	149 F

PROFESSIONNELS

CYBER PAINT (1040)	495 F
SPECTRE 128	1 478 F
TIME WORKS (1040)	990 F
A/C FORTRAN	1 395 F
LECTEUR 3"1/2	1 290 F
LECTEUR 5"1/4	1 739 F
ST REPLAY 4.0	779 F
TRACK 24	449 F

dément !..



à chaque commande

AMIGA NEWS

AQUAVENTURA	233 F
ARCHIPELAGOS	247 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BATMAN	243 F
CASH MAN	238 F
COSMIC PIRATES	193 F
DOUBLE DETENTE	247 F
FLYING SHARK	197 F
GUNSHIP	NC
JUG	213 F
LE KRISTAL DE KONOS	NC
LORD OF THE RISING SUN	NC
MAYDAY SQUAD	197 F
MICROPROSE SOCER	243 F
NIGHT HUNTER	NC
OTHELO KILLER	NC
POPULOUS	247 F
PUFFY'S SAGA	NC
RAMPAGE	259 F
REAL GHOSTBUSTERS	247 F
RUNNING MAN	259 F
SKATEBALL	NC
SUPERCARS	197 F
TEST DRIVE II	279 F
TOM & JERRY	NC
VIGILANTE	197 F
VINDICATORS	197 F
VOYAGER	197 F
WAR IN MIDDLE EARTH	247 F
WEC LE MANS	197 F

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL CAPTAIN BLOOD + XENON SUPER HANG ON + ARKANNOID 2	239 F
PREMIER COLLECTION NEBULUS + NETHERWORLD + ZYNAPS + EXOLON	239 F
TRIAD STARGLIDER + DEFENDER OF THE CROWN + BARBARIAN	289 F
HIT DISC 2 TIME BANDIT + MAJOR MOTION + TANGLE WOOD + LEATHERNECK	239 F

JEUX - HIT PARADE

AFTERBURNER	259 F
BAAL	184 F
BALLISTIX	190 F
BATTLE CHESS	243 F
BLASTEROIDS	259 F
CRAZY CARS 2	216 F
CUSTODIAN	168 F
CYBERNOID	203 F
DENARIS	186 F
DRAGON'S LAIR	399 F
FALCON	295 F
HEROES OF THE LANCE	224 F
HYBRIS	245 F
PACMANIA	193 F
RAIDERS	213 F
RING SIDE	259 F

pour vos commandes, contactez-nous pour vous assurer de la disponibilité de vos logiciels ainsi que pour la date de sortie des nouveautés.

LES·LOGICIELS 4 ÉTOILES.

RSOFT



Ne payez plus l'appel pour acheter

05 05 13 00

isez "BANCO" sur les NEWS !

ROCKET RANGER	277 F
SPEEDBALL	253 F
SUPER HANG ON	239 F
SWORD OF SODAN	336 F
TEENAGE QUEEN	248 F
TITAN	245 F
TV SPORTS	317 F
ZAC MC KRACKEN	230 F

PROMO AMIGA

ARTURA	149 F
CAPTAIN BLOOD	199 F
HELL BENT	159 F
MOTOR MASSACRE	149 F
MUNSTERS	159 F
NO EXCUSES	159 F
TEENAGE QUEEN	199 F
THE GAME SUMMER EDITION	159 F
WAR IN MIDDLE EARTH	189 F

PROFESSIONNELS

DELUXE PAINT III	725 F
FANTAVISION (ANIMATION 2D)	473 F
SONIX (CREATION MUSICALE)	429 F
DIGIVIEW GOLD (500/2000)	1 155 F
LECTEUR 3"1/2	1 390 F
PROMO TRACK 24 (EN FRANCAIS, SEQUENCEUR 24 PISTES	479 F

COMMODORE NEWS

AMERICAN ICE HOCKEY		162 F
BLASTEROID		162 F
FLIGHT ACE		192 F
IRON LORD		189 F
MAYDAY SQUAD		159 F
REAL GHOSTBUSTERS	109 F	159 F
RENEGADE III		139 F
RUNING MAN	109 F	162 F
ROCKET RANGER		189 F
RUN THE GAUNTLET	89 F	135 F
VINDICATORS	109 F	162 F
ZAC MAC KRACKEN		139 F

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE : STREET FIGHTER + BIONIC COMMAND + ROAD BLASTERS + 1943 + SIDE ARMS	119 F	139 F
COMMAND PERFORMANCE MERCENARY + HARDBALL+ ARMEGUEDON MAN + CHOLO + BOB SLEIGH + SHACKLED +LEVIATMAN	119 F	139 F
INCROWD KARNOV + PREDATOR + GRYZOUR + TARGET RENEGADE + BARBARIAN + PLATOON + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL	139 F	165 F
GIANTS GAUNTLET II + CALIFORNIA GAMES + OUT RUN + ROLLING THUNDER	119 F	139 F
LES DEFIS DE TAITO TARGET RENEGADE ARKANOID 1 + ARKANOID 2 + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT	123 F	163 F
GAME SET ET MATCH 2 MATCH DAY 2+CRICKET BASKETMASTER+SNOOKER SUPERHANGON+GOLF +CHAMPION CHIP SPRINT TRACK AND FIELD	139 F	187 F
LES FUTURISTES BOB MORAN + SYNDROME CRAFTON ET XUNK+ CYBOR + DESPOT.DESIGN STARBOY + Z COMME ZARK DAVOR + L'HEPISS	147 F	197 F

JEUX - HIT PARADE

ACE 2088	109 F	162 F
AFTERBURNER	95 F	143 F
ARCADE MUSCLE		139 F
DENARIS	93 F	139 F
DOUBLE DRAGON	112 F	159 F
DRAGON NINJA	93 F	136 F
GARY LINEKER HOT SHOT		125 F
GRAND PRIX CIRCUIT	105 F	163 F
HUMAN KILLING MACHINE	93 F	
OPERATION WOLF	93 F	133 F
PACLAND	117 F	162 F
PACMANIA	109 F	162 F
POOL OF RADIANCE		259 F
R TYPE	93 F	143 F
RAK'EM	109 F	159 F
RAFFLES		162 F
RAMBO III	87 F	
RENEGADE III		139 F
ROCKET RANGER		259 F
RUN THE GAUNTLET	94 F	139 F
SOCCER	136 F	181 F
TENNIS SERVE'N'VOLLEY	109 F	163 F
TIMES OF LORE	106 F	163 F

PC - COMPATIBLES NEWS

AIRBORNE RANGER	269 F
CRAZY CARS II	NC
F 15 STRIKE EAGLE	240 F
I K +	259 F
IRON LORD	215 F
MAYDAY SQUAD	221 F
SKATEBALL	NC
PUFFY'S SAGA	NC
RUNNING MAN	259 F
SINBAD	NC
STARRAY 3 ''1/2	272 F
TERRIFIC LAND	187 F
TEST DRIVE II	279 F
ZAC MAC KRACKEN	230 F

COMPILATIONS

ACES HIGH WIZBALL + TOP GUN + ARKANOID + WORLD SERIE + BASEBALL	229 F
PC GOLD HIT BRUCE LEE + INFILTRATOR + WORLD CLASS + LEADER BOARD + ACE OF ACES	229 F

HIT PARADE

688 SUBMARINE (DUAL)	288 F
ABRAHAMS TANK	259 F
BATTLE CHESS	288 F
BATTLE CHESS 3'1/2	288 F
CHESSMASTER 2100	398 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT CGA	227 F
F16 COMBAT PILOT CGA 3'1	227 F
F16 COMBAT PILOT EGA	227 F
F16 COMBAT PILOT EGA (3'	227 F
F19 STEALTH FIGHTER	365 F
FASTBREAK	240 F
FOOTBALL MANAGER II	218 F
GRAND PRIX CIRCUIT	259 F
GRAND PRIX CIRCUIT 3'1/2	259 F
JET FIGHTER ADVENT	371 F
KINGS QUEST IV	350 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
PETE ROSE PENNANT FEVER	259 F
PETER PAN	187 F
POLICE QUEST II	259 F
SPEEDBALL	317 F
TECHNOCOP	170 F
TITAN 5'1/4	259 F
WAR IN MIDDLE EARTH	251 F

PROFESSIONNELS

DELUXE PAINT II	842 F	TIMEWORKS	1 226 F
ALIENOR II	1 386 F	SOURIS RS 232 + LOG	619 F
ALIENOR III	3 290 F	WORKS	1 890 F
TURBO PASCAL 5.0	1 299 F	LECTEUR 3"1/2	1 050 F

CONSOLES

Atari 800 XE XL

ACHON	119 F
AS OF ACES	94 F
CHOPLIFTER	124 F
CRINE BUSTER	124 F
EAGLENEST	124 F
FOOD FIGHT	144 F
LODE RUNNER	149 F

ATARI 2600

BATTLE ZONE	89 F
BOXING	99 F
CROSS BOWN	119 F
CRYSTAL CASTLES	115 F
DEFENDER	89 F
FIRE FIGHTER	109 F
GALAXIAN	89 F
MARIO BROSS	89 F
PACMAN	119 F
PHOENIX	109 F
POLE POSITION	89 F
Q BERT	89 F
REAL TENNIS	126 F
SOLARIS	149 F

SEGA

RESCUE MISSION	249 F
SHANGHAI	249 F
SPACE HARRIER 3 D	289 F
SPY VS SPY	189 F
ZAXXON 3 D	289 F

Promo sur M.S.X. II

ANDROGYNUS	127 F
ARKANOID II	132 F
DRAGON BUSTER	125 F
RASTAN SAGA	129 F
THEXDER	135 F
TRESURE OF USA	125 F

PROMO JOYSTICKS

COMPETITION PRO	119 F
CRYSTAL (GARANTIE 2 ANS)	159 F
ECONOMY	45 F
QUICK SHOT TURBO	89 F
KONIX	110 F
NAVIGATOR	129 F

PERIPHERIQUES

BOITES DE RANGEMENT 40 DK 3" OU 3"1/2	69 F
80 DK	89 F
50 DK 5"1/4	69 F
100 DK	89 F

DISQUETTES VIERGES	BOITE DE 10 DK 3"1/2	109 F
	5"1/4	95 F
	5 DK 3"	95 F
	HOUSSES ECRAN + CLAVIER SUR TOUTES MACHINES	125 F



Nouveau Amstradistes !

Un cadeau surprise vous attend

Pour en savoir plus, composez le

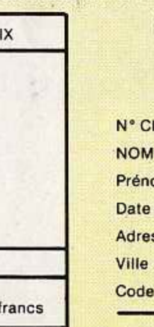
05 05 13 00

c'est gratuit !

BON DE COMMANDE *(libellé en lettres majuscules)* à retourner à :



ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion			+ 50 francs	
Payer par Carte Bleue				Frais de Port et Emballage	+ 15 francs
Date d'expiration ..../.......... Signature,				C.R.	
EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.				**TOTAL**	



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES

STARSOFT

B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

N° Client (si connu) ....
NOM ....
Prénom ....
Date de naissance ....
Adresse ....
Ville ....
Code postal .... Tél. ....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

Nouvelles images
Des jeux vivants !

Imaginez : vous enfilez votre costume de données, vous mettez vos lunettes 3D, vous lancez votre programme favori et vous vous retrouvez plongé « dans » le jeu. Avec un décor hyper-réaliste, des sensations, des odeurs, des bruitages, des goûts réels ! Fantasme ? Pas du tout. Des scientifiques travaillent d'arrache-pied sur ces nouvelles technologies qui mêlent images de synthèse et intelligence artificielle dans un cocktail explosif. Une occasion pour faire le point sur les nouvelles images et leurs applications fantastiques...

Tout a commencé avec le gant magique. Vous ne savez pas ce qu'est un gant magique ? Imaginez un gant recouvert de capteurs, connecté par un câble à un ordinateur, comme peut l'être une souris. A l'écran, une main, immobile. Lorsque, après avoir enfilé le gant, vous remuez les doigts, la main synthétique se met à bouger en fonction de vos mouvements, épousant exactement l'action de vos doigts et de votre poignet. Mieux encore, si vous voulez prendre un objet représenté à l'écran, il vous suffit de faire le geste dans le vide et votre main synthétique ira prendre le verre ou la balle de mousse dessinés. Attention à ne pas exercer une pression trop forte : la balle se déforme, le verre explose !
Allons plus loin. Imaginez un costume de données que vous enfilez. Cette fois, ce n'est plus une main mais un personnage qui se déplace sur l'écran en fonction de vos mouvements. Vous courez sur place, il court, vous donnez un coup de poing dans le vide, il donne un coup de poing. Au lieu d'avoir un personnage inodore, incolore et sans saveur à l'écran, mettez-le dans un environnement de match de boxe. Vous envoyez, toujours dans le vide, votre plus bel uppercut, votre personnage à l'écran accomplit le mouvement en simultané et son adversaire tombe, inanimé. Rassurez-vous, l'inverse n'est pas encore vrai. Il peut assommer votre alter ego informatique : vous ne serez pas K.O. pour autant. Mais, du coup, les jeux deviennent autrement plus réalistes et l'habileté physique


Gavin Miller - Patricia Anderson - Andrew Pearce - Bob Leblanc

entre en jeu. Un duel au pistolet deviendra quand même assez génial lorsqu'il faudra dégainer le premier, un combat de karaté sera dur dur lorsqu'il faudra s'accroupir, sauter, faire des sauts périlleux pour éviter les ninjas hostiles, bref, les joueurs n'auront pas la partie facile. Mais l'intérêt et le réalisme seront décuplés, centuplés...

Allons toujours plus loin. Imaginez cette fois que vous disposez de lunettes 3D, qui restituent exactement la vision humaine. Cette fois, l'image n'est plus sur un écran mais vous êtes **dans** l'image. Le poing de votre adversaire vous arrive en pleine figure si vous n'êtes pas assez rapide ! En revanche, lorsque vous levez la main, ce n'est plus une main armée d'un joyphaser en plastique que vous voyez mais la poigne bronzée d'un cowboy armée d'un colt 45 plutôt redoutable. Ou une patte d'ours, si vous avez décidé d'être un ours, ou le bras mécanique du robot que vous avez sélectionné en début de partie. Vous n'êtes plus assis dans un fauteuil face à votre micro, vous êtes dans le cockpit de votre jet. Vous croyez que je rêve ? Détrompez-vous : le gant magique sera bientôt en vente aux USA avec son soft ; le costume, les lunettes sont en cours de développement !
Bien sûr, les premières applications ne seront pas immédiatement ludiques. Les chercheurs de VPL Research, aux USA, pensent d'abord aux applications éducatives. Les chirurgiens pourront s'entraîner très prochainement sur des systèmes semblables. Équipés de leur « data suit » (costume de données), ils opéreront dans le vide tout en visualisant, par l'intermédiaire de leurs lunettes 3D, le déroulement de l'opération qui, pour eux, aura toutes les apparences de la réalité. Autre application, une classe pourra se retrouver au beau milieu d'un champ de bataille, ou d'un troupeau de dinosaures, ou d'une explosion nucléaire ! Les applications sont infinies et toutes plus passionnantes les unes que les autres.
Inquiétantes aussi. Il est facile de devenir complètement intoxiqué par ce genre de système qui permet de recréer la réalité de son choix. Vous pourrez mettre vos lunettes un beau jour, enfiler votre costume de données et être le super-héros ou le super-méchant de vos rêves. Ou encore avoir perdu des êtres chers, morts ou tout simplement partis, et les recréer par l'ordinateur, les voir, leur parler, vivre avec eux. Décider un jour de passer la journée, ou la vie (ou la nuit) avec Mylène Farmer et/ou Vanessa Paradis. Et

Gavin Miller - Steve Williams

vous réveiller un beau matin, soixante-quinze ans plus tard, enlever vos lunettes et découvrir un vieillard ridé et terrifiant... Walkman ou voiture, qui permettent déjà bien de s'isoler dans un petit univers personnel, sont complètement dépassés...

Les softs en cours de développement permettront très bientôt de recréer des images hyper-réalistes capables, grâce à l'intelligence artificielle, de dialoguer, de réfléchir, de vivre leur propre vie. Des chercheurs travaillent d'arrache-pied sur tous les domaines qui tournent autour de cette création « divine ». Certains, comme Jerry Weil, se consacrent à la pousse des cheveux, les plus réalistes possibles. D'autres cherchent à rendre, de la manière la plus exacte, le grain de la peau, ses déformations en fonction des mouvements, de l'âge, du sexe du personnage.

Ainsi, Gavin Miller s'intéresse aux mouvements des vers et des serpents, ces admirables créatures


2

G. Joblove


3

Geoffrey Y. Gardner


4

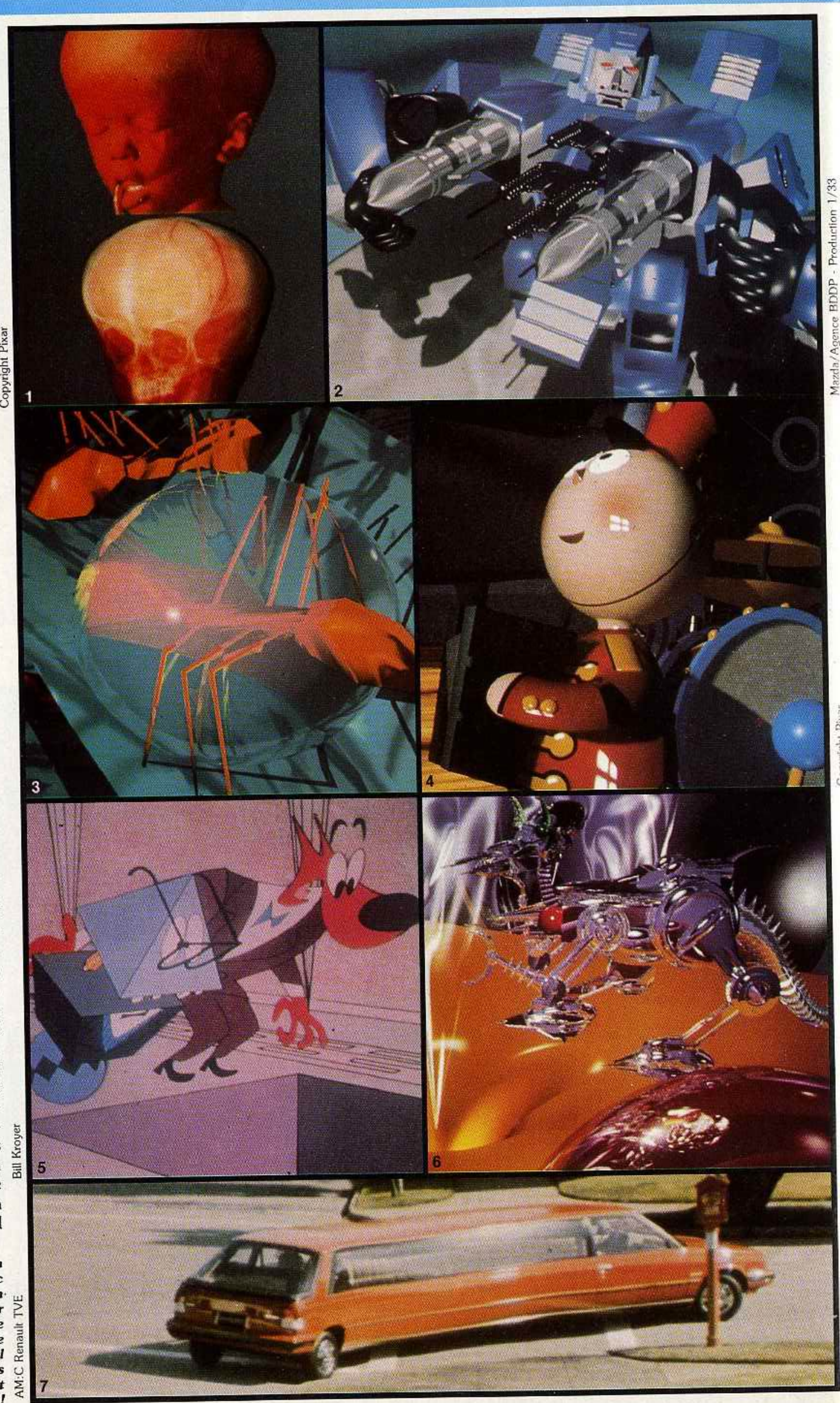
TVE BP International

1. Un faux serpent synthétique qui se déplace et semble bien vivant ! 2. Les trucages de Willow, à la fluidité irréprochable. 3. Des paysages entièrement calculés. 4. A quand de telles images dans un jeu ?

qu'on aime bien tenir dans la main ! Il étudie leur surface, lisse, poilue ou en écaille et les interactions entre tous les muscles qui interviennent pendant le mouvement des annelures ou celui de la reptation. Il a réussi à produire un ver de terre très vraisemblable qui rampe sur un bureau puis tombe...

Les super-Frankenstein arrivent

D'autres encore travaillent sur les déplacements, les attitudes, les réactions d'acteurs synthétiques. Et les progrès, d'une année sur l'autre, sont stupéfiants. Déjà, parler dans un micro et voir les lèvres d'un personnage sur écran informatique correspondre aux paroles prononcées est devenu banal. Aujourd'hui, tous les muscles du visage s'animent en fonction des paroles, des sentiments ressentis, colère, joie, tristesse. Le moindre frémissement du coude ou du cou s'interprète comme un ordre calculable. Un acteur synthétique, une fois dessiné en trois dimensions, se voit doté, point par point, d'un caractère le plus riche possible. Tous les paramètres qui composent l'âme humaine, son passé, son histoire sont analysés, décortiqués dans leurs moindres détails, codifiés et finalement intégrés au personnage synthétique. Et chaque acteur, bien sûr, a sa propre personnalité, se déplace, parle, agit en fonction de son passé reconstitué. Plus fort encore, les scientifiques qui travaillent sur ces projets songent très sérieusement à « fusionner » deux acteurs synthétiques, un mâle et une femelle pour la bonne morale de l'histoire — mais rien n'empêchera d'obtenir un « enfant » né de deux mâles ou de deux femelles, ou plus encore... — pour obtenir un troisième acteur qui aura une part de chacun de ses « parents », mais réagira, réfléchira, vivra selon son être propre. Ajoutez à cela des travaux sur la reproduction synthétique de cellules, saupoudrez de robotique et vous obtiendrez un super-Frankenstein bien sympathique. Et, encore une fois, ne croyez pas que tout cela est pur délire de journaliste en mal



1. Etudes de tête d'enfant... en rouge. 2. Le superbe robot de Mac Guff Ligne. 3. Une fourmi bien sympathique. 4. Tin Toy va affronter un bébé redoutable... 5. Mélange de dessin animé traditionnel et d'image de synthèse pour Technological Threat : génial ! 6. Recherche d'effets sur des automates. 7. Eh oui, c'est la nouvelle Rennnnnnault !

d'inspiration : Nadia Magnanat-Thalmann, de l'université de Genève (Suisse), travaille sur « les techniques d'intelligence artificielle pour la synthèse d'acteurs ». Jerry Weil, de la société Optomystic (USA), continue ses recherches sur « cheveux, peau, os ». John Platt, du California Institute of Technology (USA), réfléchit sur « la méthode des contraintes pour les modèles flexibles », etc.

Ces travaux sont assez impressionnants, surtout lorsqu'ils mettent en scène des corps humains. Nadia Magnanat-Thalmann a produit de nombreux films avec Marilyn et Bogart quelque peu synthétiques ! Elle montre comment décomposer une action afin que l'ordinateur puisse la comprendre et l'effectuer : « Va prendre l'objet qui est sur la table. » L'acteur numérique ne comprend pas une telle commande. On doit définir la distance à laquelle se situe la table, sa hauteur, s'il existe un obstacle sur le trajet, la place de l'objet, sa consistance, la manière dont il faut le prendre, etc. Autrement dit, on est en train de créer peu à peu un monde numérique que l'on souhaite le plus proche possible du réel et les diverses recherches que nous venons de décrire participent à cet élan.

Images artificielles et cinéma

Si ces études, fascinantes, ouvrent de nouveaux horizons à l'image de synthèse, les techniques plus traditionnelles — déjà ! — continuent à se développer. Du côté cinéma tout d'abord, où les images artificielles dévoilent de petits coins de paradis ou d'enfer. *Predator*, bien sûr, ce film fabuleux de violence, hanté par ce monstre mystérieux et presque invisible, né pour tuer, qui détecte les êtres vivants par la chaleur qu'ils dégagent. Impossible de vous montrer des images fixes qui ne parlent pas suffisamment : allez voir le film, vous comprendrez ce qu'image de synthèse veut dire dans le cinéma. Trucages aussi pour *Willow* où les transformations fantastiques d'êtres vivants n'auraient pu être réalisées sans micro ou pour *Oliver and Co*, le prochain long métrage de Walt Disney. George Joblove de Industrial Light and Magic, une importante société américaine de trucage, nous présente les ficelles de *Willow*. Les différents animaux ont d'abord été numérisés lors des phases de transformation, afin qu'ensuite l'ordinateur fasse le lien entre les différentes phases de transformation. Le passage d'une forme à l'autre se fait naturellement si l'on peut dire, sans être haché ni maladroit, ce qui n'aurait pas manqué d'être le cas si l'on avait utilisé des maquettes pour les diverses étapes transitoires. L'ordinateur permet donc de composer l'image selon les envies ou les besoins. On peut créer ou filmer des décors que l'on retravaille à souhait. Remplir un stade de spectateurs que l'on dessine, plutôt que de payer chaque figurant, est tout à fait imaginable, surtout pour un producteur... On peut donc incruster un élément étranger et lui donner l'éclairage ambiant comme s'il appartenait réellement à l'image d'origine. D'où une perfection étonnante.

L'ordinateur est bien utile aussi de l'autre côté de la barrière cinématographique, lorsqu'il pilote une ou plusieurs caméras montées sur grues, dans des mouvements d'une précision, d'une rapidité, et d'une fluidité impossibles à maîtriser par un individu.

De plus, ces mouvements se répètent à volonté et sont identiques à chaque reprise car mémorisés. Emmanuel Prévinaire de Moving CAM SA, société belge, a imaginé d'utiliser un hélicoptère télécommandé dans un univers numérique et porteur d'une caméra. On peut ainsi filmer à distance et avec des mouvements très libres sans buter dans des endroits naguère inaccessibles. Son système permet également de voir l'image immédiatement.

Dans le cinéma, l'image informatique intervient encore comme un complément spectaculaire, ingrédient de plus en plus indispensable à ceux qui veulent aller au-delà d'une réalité trop bien connue, mais au coût prohibitif pour envisager un long métrage entièrement infographique. Les sociétés qui travaillent sur ces nouvelles images se limitent donc à la création de petits bijoux, génériques, cartoons et autres clips qui atteignent aujourd'hui une perfection technique fabuleuse. *Tin Toy*, de la société Pixar (USA), *le Robot*, de Mac Guff Ligne (France) ou *la Vie des bêtes*, toujours de Mac Guff Ligne, *Technological Threat*, de la Société Expanded Entertainement, ou *Sio Benbor II* de la société Fantôme (France) sont autant de petites merveilles qui associent images hyper-léchées à des scénarios ou bandes son géniaux.

John Lasseter nous a expliqué comment, à l'aide d'un ingénieur informaticien, a été créé *Tin Toy* — une histoire de bébé et de jouet. Tout d'abord, les attitudes des vrais bébés ont été étudiées (leur façon de s'asseoir, de baver, de regarder). Ensuite, il a trouvé un scénario. Certains objets ont alors été numérisés comme une poupée pour le bébé, d'autres ont été programmés comme la marionnette homme-orchestre. Il a, de plus, fait appel à un système dynamique de calcul automatique des mouvements oscillatoires de la plume située sur le chapeau de Tin Toy, lorsque celui-ci bouge la tête... Cette réalisation encouragera-t-elle artistes et scientifiques à travailler ensemble ? C'est à espérer !

Un journal ne peut, bien entendu, vous montrer les résultats des diverses productions dont nous venons de parler, sinon par des images fixes bien en-deçà de l'émotion ou du rire que peuvent déclencher ces films. Alors surtout, soyez vigilant : si la télévision programme de tels films un jour ou l'autre, ne les loupez pas ! Suivez aussi les pubs qui font appel aux nouvelles images. Alors qu'il y a quelques années, l'infographie était un luxe, elle est aujourd'hui utilisée quotidiennement et il n'est plus guère de producteur qui en fasse l'économie.

Pour tenter de résoudre les problèmes de coût de DAAO (dessin animé assisté par ordinateur) et concurrencer les Japonais, la société française X Com a mis au point avec l'INA un poste de travail complet à partir d'un *PC 386*, permettant toute la fabrication du dessin animé, de l'entrée des dessins clés, à la sortie image film (35 ou 16 mm) ou vidéo. Coût de l'ensemble 300 000 F.

L'ordinateur calcule de nuit et à ▸

LANCEZ-VOUS DANS LA CRÉATION

Vous êtes captivé par les images de synthèse : vous pouvez participer à différentes compétitions qui vous permettront de faire connaître vos travaux. Chaque année, à Imagina, le Forum International des Nouvelles Images de Monte-Carlo organise les Prix Pixel INA. Différentes catégories accueillent les créations : fiction, publicité, écoles et universités (particulièrement intéressantes pour les étudiants), recherche, micro-infographie (dans laquelle concourait la société Upgrade avec une animation produite sur ST), génériques de télévision, animation 2D., animation 3D. Par ailleurs, la bourse de la création Ricard met en compétition une trentaine de court-métrages présentés par des écoles et universités françaises et européennes. Cette année, Jean-Michel Pelhate (31 ans), de l'école des Beaux-Arts de Poitiers, a remporté le premier prix — une formation de haut niveau aux images 2D et 3D sous l'égide de l'INA (Institut national de l'audiovisuel) — pour « le Photographe » réalisé à partir d'une photographie de cinq personnages, numérisée, retravaillée et animée sur palette graphique (Damien). Parallèlement, la société Ricard a organisé cette année un concours sur la création d'une image 2D 3D sur le thème de la musique rock. Une centaine d'images ont été reçues. Dix lauréats ont été primés, dont notre confrère Cyril Drevet de Joystick Hebdo. Pour tous ceux qui sont intéressés par ces compétitions, voici les coordonnées pour obtenir plus d'infos : INA, Tour Gamma A, 193, rue de Bercy, 75582 Paris Cedex 12. Bourse de la création Ricard, 4 et 6, rue Berthelot, 13014 Marseille.

Le graphiste du mois

Notre dessin du mois se nomme « Borgar ». Il a été créé par Laurent Delliere âgé de 18 ans, sur un Atari 520 ST à l'aide du logiciel Spectrum 512... Comme quoi une configuration minimale permet d'obtenir des résultats certains !





A 19 ans, notre confrère Cyril Drevet de Joystick a été primé à Monte-Carlo...

partir des images clés les diverses positions intermédiaires. Par exemple, pour un mouvement de bras, on lui donnera le dessin initial, le mouvement accéléré, linéaire ou décéléré ainsi que le dessin final. On arrive actuellement à des dessins très souples avec gains de temps mais aussi de personnel : sur la base des techniques classiques utilisées en France, le gain de productivité pourrait atteindre 10 à 20 % pour une qualité analogue, voire meilleure, que celle des productions japonaises. L'amortissement du matériel est estimé à trois ans, en supposant que la personne employée connaît déjà le logiciel.
Si la fiction trouve de plus en plus de débouchés (séries télévisées, génériques, spots publicitaires), les recherches plus scientifiques continuent. Création de paysages à partir de fractales (formules mathématiques), qui permettent de visualiser un même paysage en été, en hiver, sous la neige ; plan-relief d'une cité nouvelle et visualisation immédiate de son évolution cinq ans, dix ans, vingt ans après sa construction (comment les espaces verts se sont développés, les façades ont résisté au vieillissement...) ; étude du déplacement des serpents, simulation de la pousse des plantes ou simulation comportementale d'animaux sont autant de voies que les chercheurs explorent activement.
Enfin, les recherches graphiques pures, souvent liées à l'animation, se poursuivent avec des résultats dont nous vous laissons juges. Transparences, travail sur la lumière, formes mathématiques, animation de matières gélatineuses ou de particules, les créateurs sur micro s'en donnent à cœur joie, pour leur plaisir, et le nôtre !

Anne-Sarah Lemeur
et Jean-Michel Blottière

Cebit 89 : évolutions...

Premier salon européen de micro-informatique, le Cebit offre un panorama complet des technologies informatiques. Mais... et les jeux ?

Véritable rendez-vous de l'univers micro-informatique européen, le Cebit 89 s'est tenu du 8 au 15 mars, dans la belle ville de Hanovre. Par rapport à l'édition précédente, 15 000 visiteurs de plus se sont déplacés (485 000 en 1988, 500 000 en 1989). Afin de faire face à cette progression, le parc des expositions a subi diverses transformations et les journalistes ont particulièrement apprécié la nouvelle salle de presse, véritable havre de paix où les reporters de tous poils sont choyés par les organisateurs du salon. Inutile de vous dire que ces détails sont bien vus par la profession, surtout lorsque l'on doit couvrir un salon de l'ampleur du Cebit. Pensez donc que la superficie de l'ensemble est comparable à celle du parc des expositions de la porte de Versailles à Paris et qu'il faut tout voir !
Bref, le Cebit est un salon épuisant pour un journaliste d'autant plus que cette espèce a une nette tendance à la fainéantise... Alors franchement, vous pouvez me remercier chaudement d'avoir usé mes semelles jusqu'à la corde, d'avoir serré mille et une mains uniquement pour que vous sachiez ce que vous réservent les prochains mois...

Du côté japonais de la force...

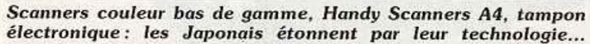
Que les Japonais aient certains atomes crochus avec l'Allemagne de l'Ouest ne surprend plus personne : qui se ressemble, économiquement, s'assemble ! Cette année, les firmes nippones ont donc particulièrement soigné leur présentation à coup de nouveautés, dont vous pourrez disposer d'ici peu. Commençons par le plus beau gadget du Cebit : *The Music Foutain* de Mitsubishi et Hudson Software. Il s'agit tout simplement d'une boîte à musique électronique. Par le biais de cartes à mémoire, il est possible de changer les mélodies. Il existe deux versions de ce système : l'une est très science-fiction avec jets de lumière, la seconde est une boîte à bijoux. Ce produit devrait être prochainement lancé en Europe. Vu sur le stand des NTT, les PTT version pays du Soleil Levant, le HowdyMail, une sorte de téléphone mâtiné de fax manuel... Sur le combiné se trou-



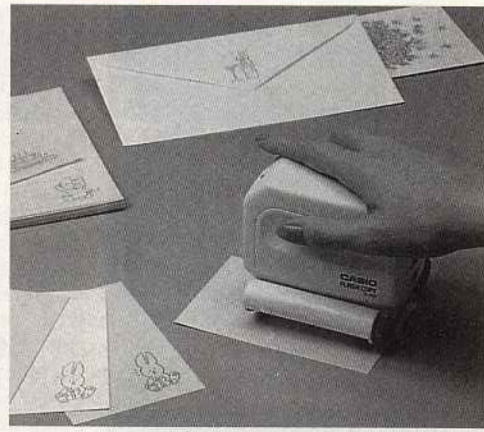
Sharp attaque : l'écran LCD couleur, de grande taille, c'était hier !

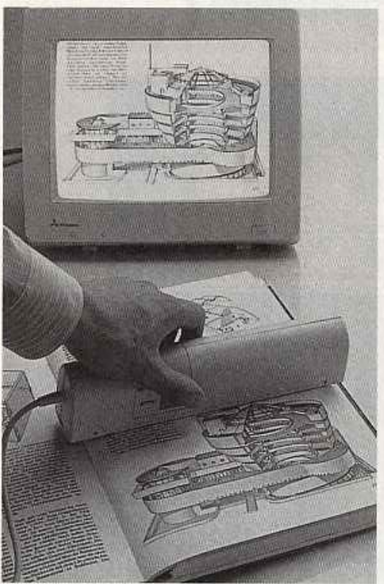
vent une tablette tactile à base d'écran à LCD ainsi qu'une imprimante thermique. En communication avec un correspondant équipé d'un système similaire, vous pouvez, par l'intermédiaire de HowdyMail, illustrer vos propos en dessinant un schéma et en le lui faisant parvenir alors que vous ne cessez de discuter. Votre correspondant peut alors le mémoriser, l'imprimer, etc. Disposant d'une résolution de 512 par 384 points, ce système est proposé à 500 dollars au Japon, soit environ 3 500 F. Une des grandes nouveautés réside dans la venue de scanners de poche chez les constructeurs japonais. Mitsubishi propose le *SP-MH216AF* (Ouf !), un original scanner A4 200 DPI, capable de fonctionner en tant que scanner normal ou bien en mode Handy Scanner. En RFA, il est proposé à 2 000 DM (environ 7 000 F) pour *PC* avec carte et programmes. Sa venue en France n'est toutefois pas annoncée. Chez Sharp et Epson, l'on pouvait observer des scanners de poche couleur. Le *JX 100* de Sharp propose une résolution de 200 DPI, 64 couleurs, une fenêtre de format A6. La connexion avec l'ordinateur s'effectue par l'intermédiaire d'un port série. Pour sa part, le *GT 1000* d'Epson propose 256 couleurs et une fenêtre pour afficher une image A7. Ses autres spécifications sont similaires à celles du *JX 100* de Sharp. Nous ne sommes pas en mesure de vous donner un ordre de prix puisque ces derniers n'étaient pas fixés au Cebit. Quant à leur arrivée en France... Chez Casio l'on pouvait observer le *Hand Flash Copier FL 100* et le *Hand Writer HW1*. Il s'agit, en quelque sorte, de tampon électronique dont le principe de fonctionnement s'apparente à celui des imprimantes thermiques. Par leur intermédiaire, il est possible d'inscrire texte ou graphique sur divers supports... Signalons, tout de même, que ces appareils présentés en avant-première en Europe existent au Japon depuis au moins un an et demi ! Véritable révolution sur les stands Toshiba et Sharp : les premiers écrans plats couleurs de grande dimension. Sharp présentait un portable à base de 80386 disposant d'un écran LCD couleur, d'une résolution de 1 120 par 768 points et d'une taille de 17 pouces (43 cm en diagonale). Certes, cet écran est encore perfectible puisque l'angle de vision est restreint, mais c'est très fort. Il en est de même des écrans 14 pouces LCD couleur de Toshiba dont nous avons apprécié le contraste. Les amateurs de chiffres noteront que les écrans Toshiba disposent de 1 584 000 transistors de commande. Etonnant non ? Sortie d'une nouvelle imprimante chez Toshiba : *l'Express Writer 301* est destinée plus particulièrement aux possesseurs de portable. Son prix est de 980 DM HT (environ 3 400 F). De son côté, Canon présentait son système de disque optique réinscriptible à volonté. Utilisé en tant que mémoire de masse par le Next de Steve Jobs, le *OM 500 D* propose 512 Mo par disque et est le seul système de ce type réellement disponible. On devrait le voir se généraliser d'ici peu en micro professionnelle. Enfin, NEC présentait divers moniteurs, dont les *Multisync 3D*, disposant d'un système numérique de commutation. Résultat : la qualité est encore meilleure, le prix encore plus élevé !

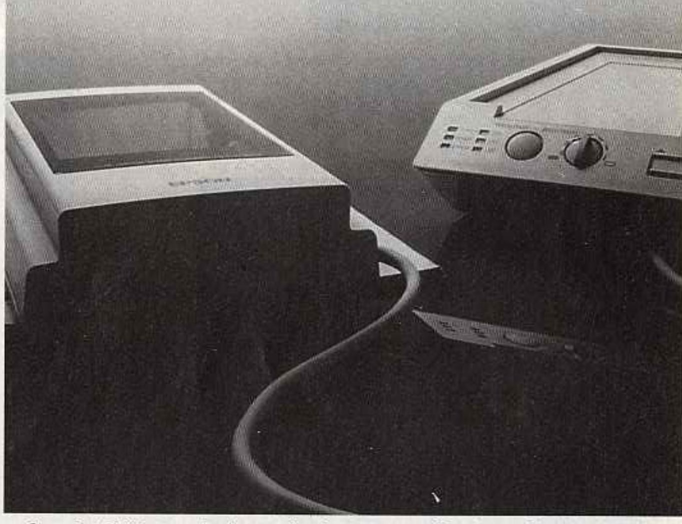




Scanners couleur bas de gamme, Handy Scanners A4, tampon électronique : les Japonais étonnent par leur technologie...



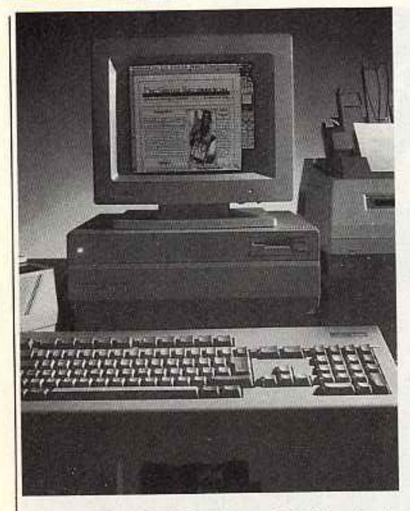




...Ces périphériques s'avèrent, de plus, compatibles avec diverses machines (par le biais des RS 232) mais leur arrivée en France n'est pas encore annoncée.

Atari : tout, tout, tout...

Visiblement Atari n'a pas peur des contrastes : à côté des calculatrices, Atari (oui, oui), l'on pouvait voir *Atari Transputer Workstation* dans une version plus évoluée que celle qui avait été montrée jusqu'à présent. A base de microprocesseur 32 bits Risc T 800 de Immos, cette station de travail offre une puissance de calcul de 10 millions d'opérations par seconde en version de base. Elle propose, en outre, un système d'exploitation compatible Unix nommé Hélios. Mais la véritable nouveauté Atari était surtout *Stacy*, le *ST* portable. Il s'agissait d'une version relativement aboutie puisque l'ensemble de l'électronique était incluse dans le boîtier de la machine. En résumé, il s'agit d'un *1040 ST* (1 Mo de Ram, lecteur de disquette de 720 Ko), avec un écran LCD, le tout dans un boîtier de taille relativement restreinte. La qualité de l'écran ne nous a pas entièrement convaincus, notamment au niveau des tons qui tendent vers un verdâtre fort prononcé. Mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un prototype...
Autre nouvelle machine : le *Mega ST 1*. Prévu dès la présentation de la gamme Mega, cet ▶





De la station P.A.O. à base d'Amiga (en haut à gauche) au disque dur pour A 500 (en bas à droite), Commodore tentait de ravir la vedette aux ST portables et Mega ST 1 d'Atari.





ordinateur est situé un peu au-dessus du *1040 ST* et n'est vendu qu'avec écran. Disposant en RFA d'une gamme complète de compatibles *PC*, Atari présentait, à Hanovre, son compatible de poche. Notez qu'il s'agissait du modèle déjà vu au Forum PC... En ce qui concerne les périphériques, signalons la venue pour la gamme *ST* d'un lecteur de disque dur amovible de 44 Mo. Présenté en France sur un *PC Atari*, le Megafile 44 propose un système de stockage séduisant. En dehors de ce système (que nous avions déjà vu, il y a un an, au même salon) et d'une nouvelle imprimante, Atari ne présentait pas de nouveaux périphériques. Ce rôle incombait en fait aux entreprises tiers qui rivalisaient d'ingéniosité. Venu d'outre-Pyrénées, la société Tou propose le Turbored, un système de réseaux permettant de connecter plusieurs *ST* sur une seule et même laser Atari. Posséder un moniteur multisync à un prix défiant toute concurrence est rendu possible par Eickmann Computer qui transforme un écran *SM 124 Atari* en un moniteur multisync permettant de visualiser les trois modes graphiques des *ST*. De son côté, Maxon propose une carte graphique 800 par 600 pour *ST*, entièrement compatible avec les routines de base de la machine. Matrix, auteur du grand écran *Matscreen*, développe un système similaire qui proposera 1 280 par 960 en monochrome, 720 par 540 en 64 ou 16 couleurs. Mais ce produit est loin d'être au point. Toujours chez Maxon, signalons diverses cartes telles que le programmateur d'Eprom, carte d'extension mémoire pour port cartouche, lecteur de disquette 5 pouces un quart. Disposant d'un catalogue luxueux, Rhotron présente un système d'acquisition de données très complet (carte IEEE 488, convertisseur digitaux analogiques et inversement, etc.), ainsi qu'un système de backup pour disque dur utilisant des mini-cassettes légèrement modifiées. Le système le plus attrayant est toutefois PCB Layout de Computer Hard Und Software. Il s'agit d'un programme de création de circuit imprimé que l'on peut interfacer avec un mini robot afin d'effectuer le perçage automatique des trous. Nous passons sous silence nombre de produits originaux mais la place nous est comptée.

Commodore a introduit des nouveautés au Cebit 1989. La gamme PC se voit ainsi renforcée par le *PC 40-III*. Il s'agit d'une version compacte du *PC 40* (compatible *AT*) disposant en standard d'une carte VGA. Notons que cela devient une règle chez Commodore, comme l'a récemment indiqué Franck Lanne de Commodore France, à l'occasion d'une conférence de presse. Toutefois, la gamme PC n'était visiblement pas au centre des préoccupations de la firme, en ce qui concerne le Cebit 1989... Grande nouveauté : l'avènement d'une offre P.A.O. à base d'*Amiga 2000*, de Professional Page, d'un scanner couleur et d'une imprimante compatible PostScript. Le prix de l'ensemble devrait en France tourner autour des 100 000 F HT, soit un prix totalement dissuasif pour vous et moi. Autre annonce d'importance : la venue de l'*Amiga 2500 UX*. Il s'agit d'un *Amiga* à base de 68020 livré avec 3 Mo de Ram et un disque dur de 80 Mo. Cet ordinateur, très professionnel, sera présent au Sicob : avis aux amateurs. Le plus intéressant concernant Commodore réside toutefois dans l'offre Desktop Video pour *Amiga 500* présentée à l'occasion du Salon de Hanovre. Pour 1 595 DM (un peu moins de 5 000 F), ce package propose un digitaliseur/genlock, un filtre RGB, les câbles de connexions et divers programmes facilitant la création d'effets spéciaux et de titres. Ce pack ne sera pas importé en France. A terme, on risque donc de voir apparaître sur notre marché un produit spécifique qui, semble-t-il, sera à base de Digiview. En revanche, le disque dur A 290 pour *Amiga 500*, présenté au Cebit, est d'ores et déjà disponible en France à un peu moins de 6 000 F. Il s'agit d'un disque dur de 20 Mo disposant d'un port SCSI et doté d'emplacements pour étendre la mémoire de la machine au moyen des circuits intégrés du type Ram. On peut, de cette manière, étendre la mémoire jusqu'à 2 Mo. Dernière précision : ce disque dur est reconnu dès le départ et fonc-

tionne en auto boot avec le Workbench 1.3. A part ces produits, Commodore montrait des imprimantes et avait ouvert son stand à des sociétés tiers. Ces dernières n'offraient pas de produits réellement marquants. Signalons, tout de même, la présence d'une régie vidéo professionnelle complète, à base d'*Amiga 2000*, et de diverses extensions proposées par la société Vidéocomp.

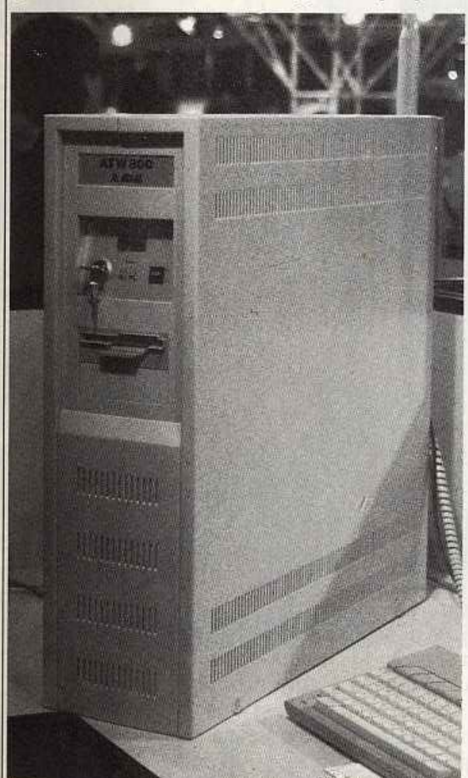
Les autres...

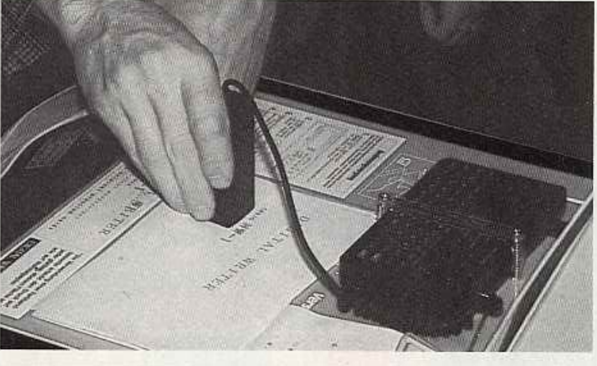
Sur le stand Amstrad trônaient des *PC* de la série 2000 sous divers système d'exploitation. Unix, OS/2 et Ms-Dos sont les armes que compte utiliser Amstrad pour s'imposer. Seul problème : les autres font exactement la même chose ! Cela explique peut-être le relatif désintérêt que manifestait le public par rapport à la firme d'Alan Michael Sugar. Le stand Apple, plus visité que l'année précédente, offrait une nouveauté de taille : le *Mac II CX*. Il s'agit tout bonnement d'un *Mac II X* coupé en deux mais c'est une machine diablement séduisante. Signalons aussi l'introduction d'écrans de grande dimension chez Apple. Les beaux jours des fabricants d'écrans de grande taille pour Mac sont sérieusement hypothéqués ! Les Taïwanais, Singapouriens, Coréens et autres sont toujours présents en force au Cebit. Cette année encore, ils ne dérogèrent point à leur principe de base : faire le maximum pour présenter les mêmes produits que les autres ! Cela semble idiot de dire cela, mais je vous assure que tous proposent exactement les mêmes produits aux mêmes prix. Seule exception : la société taïwanaise Tecmate qui présentait un *PC* avec un autoradio intégré. Au stade de prototype, ce système est, aux dires de l'entreprise, destiné à terme au marché de l'éducation. L'ordinateur pilote le lecteur de cassette ce qui permet, par l'intermédiaire de programmes spécifiquement étudiés, de mettre en œuvre un système d'apprentissage des langues étrangères, par exemple. A voir, car le prototype que nous avons eu l'occasion de voir était incapable de piloter ledit autoradio ! Venue tout droit du Canada, la société Matrox, représentée en France par Metrologie, propose une carte vidéo EGA (pour *PC* et compatibles), dont les sorties sont RGB. Autrement dit, plus besoin de moniteur spécifique EGA : un simple écran RVB, voire Péritel, fait l'affaire...

Certains d'entre vous seront surpris d'arriver à la fin de cet article sans avoir pu lire, ne serait-ce qu'une seule fois, le mot jeu. La raison en est que sur l'ensemble du Cebit, nous n'avons dénombré que quatre jeux ! Présentés sur le stand Commodore, ces derniers n'étaient d'ailleurs absolument pas fascinants et nous préférons les passer sous silence. Cela montre bien que le Cebit est avant tout un salon de micro-informatique, voire d'informatique tout court ! Est-ce cela qui le rend si intéressant ? D'une certaine manière, oui, car il permet de mesurer les évolutions fondamentales de la micro. En résumé, nous pouvons dire que cette année se caractérise par l'avènement d'applications comme le Desktop Video, par l'apparition de certaines technologies comme les écrans LCD couleurs, qui feront, à terme, évoluer en douceur nos chères machines. C'est, en quelque sorte, le changement dans la continuité !

Mathieu Brisou

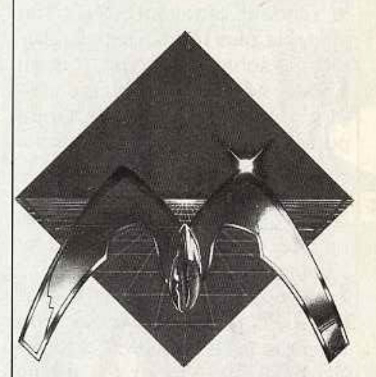
Très professionnel, l'ATW 800 d'Atari en impose ! Mais, les farfelus Hand Writer de Casio et Stéréo PC de Tecmate remportent la prime des produits les plus attrayants...







Microïds explose !



Suite à l'ouverture de nouveaux débouchés (licence avec Broderbund pour les USA par exemple), effet de contrats de développements professionnels qui comptent pour 10 % dans le chiffre d'affaires de l'entreprise, Microïds dispose désormais d'une équipe d'environ dix programmeurs (ce qui lui permet, notamment, de réaliser des adaptations pour d'autres sociétés) et modifie son image de marque. Nouveau logo, nouveau package, nouveaux locaux : Microïds met les bouchées doubles ! Désormais sise, 12, place de l'Eglise à Vitry-sur-Seine, cette société d'édition discrète prépare divers produits dont on devrait entendre parler d'ici peu. Directement issu de développements réalisés par Microïds pour un constructeur d'automobiles d'envergure internationale, *Higway Patrol* vous propose de jouer au justicier de la route. Aux commandes de votre voiture, vous devez intercepter d'affreux spécialistes du braquage en station-service. Disposant de graphismes en 3D, ce jeu mixe simulation et jeu d'arcade. Pour la petite histoire, sachez qu'il se joue à l'aide d'une carte routière simplifiée permettant d'établir le meil- ▸

leur itinéraire pour l'interception. Ce logiciel devrait être disponible en version *CPC 6128* courant avril 1989. Une version *464* sera proposée plus tardivement et offrira un graphisme légèrement moins soigné surtout en ce qui concerne les sprites.
Basé autour du même principe de course/poursuite que celui offert par Higway Patrol, *Chicago 90* est un jeu d'action relativement classique. Décors représentés à la *Crafton et Xunk* et action rapide le rendent attrayant. Mais son véritable plus réside dans le pilotage de son véhicule qui, tout en finesse, nécessite une bonne maîtrise des dérapages... Attendu pour avril 1989, ce programme sera disponible en version *CPC 6128* avec 7 décors contre 4 pour la version *464*. Il sera, par la suite, adapté sur *Amiga, ST, PC* et *Thomson*.
A propos d'adaptations : la version *CPC d'Iron Tracker* est prévue pour la fin avril 1989 et *Super Ski* EGA/VGA pour *PC* est en cours. Avis aux amateurs...
A lire ce que nous venons de décrire, les possesseurs de 16/32 risquent d'être un tantinet déçus. Qu'ils se rassurent... *Eagle Rider* est un jeu d'action/aventure dont la venue est prévue pour septembre 1989. Nous avons eu l'occasion de voir une pré-pré-pré-version sur *ST*. C'est beau et bien fait techniquement. Reste à voir le jeu en lui-même... Petite information au passage : la page de présentation *Amiga* proposera une animation 3D utilisant la technique du Ray Trace. Notez que des versions *PC* et *Amstrad CPC* sont aussi prévues. Autre grande nouveauté annoncée, elle, pour novembre ou décembre 1989 : *Blue Angel*. Du nom de l'escadrille américaine de voltige aérienne, ce logiciel propose de dépoussiérer le principe des simulateurs de vol. Plutôt que de voler tout seul, pourquoi ne pas le faire en groupe avec, en plus, l'obligation de réaliser certaines figures ? Ce jeu sera disponible dans un premier temps sur *CPC* et compatibles (CGA, EGA/VGA et autres), ensuite sur *ST* et *Amiga*. On le voit, la philosophie de Microïds est de réaliser des produits collant réellement aux diverses machines. Certes, les temps de développement sont alors plus longs mais la véritable qualité est au rendez-vous. Certains éditeurs d'outre-Manche, spécialistes de simples transcodages, feraient bien de s'inspirer de cette technique... En plus, Microïds désire s'orienter vers des produits différents. Ainsi, Chess Worker est une base de données échiquéenne sur *PC* et compatibles régulièrement réactualisée. La mise en œuvre d'un serveur minitel nommé ChessTel est destinée à renforcer l'attrait de ce produit. Par le biais du (16) 95.36.24.54 (ce serveur est situé en Corse), les possesseurs de Chess Worker pourront télécharger des parties, se tenir au courant des tournois, etc. Par ailleurs, Microïds annonce l'avènement de jeux d'aventure et nous promet un gros coup pour la rentrée 1989. Ce projet top secret est une adaptation de film mais nous n'avons pu en savoir plus ! Enfin, un projet de simulateur 3D est sur les rails, mais il est encore trop tôt pour en parler. En clair, mieux vaut surveiller de près cette société d'édition...

Mathieu Brisou

Broderbund/Loriciels : les frères amis

Editeur majeur aux USA, Broderbund s'associe à Loriciels pour s'implanter durablement en France. Cette stratégie est-elle opportune ?



Gamme de programmes sérieux et logiciels de jeux appréciés par de nombreux joueurs sont les deux armes de Broderbund.

Ça y est : Broderbund France démarre ! La presse et les professionnels de la micro de loisirs étaient au courant de la création de cette société depuis quelques temps déjà mais, il faut bien le dire, en dehors de déclarations d'intentions, nous n'avions que peu d'informations. C'est donc à l'occasion d'une conférence de presse que la création de Broderbund France a été officiellement annoncée. Cette SARL (société anonyme à responsabilité limitée) est la seconde implantation directe à l'étranger de Broderbund. Créée en 1980, cette entreprise se situe dans les dix premières aux USA et possède, en effet, un bureau au Japon depuis environ deux ans. Une analyse rapide de la structure de Broderbund France fait apparaître certains noms déjà vus chez Loriciels. Nul mystère à cela puisque ces deux éditeurs sont partenaires dans cette opération. C'est logique car n'oublions pas que Broderbund importe certains produits Loriciels aux USA... Broderbund France profitera des infrastructures de base de Loriciels. Doug Carlston, président de Broderbund, justifie cette décision par le fait que la France est un marché inconnu pour sa société mais pas pour Loriciels... On peut s'interroger sur le choix de la France comme base de départ d'une implantation en Europe : du point de vue strictement culturel les Américains sont plus proches des Anglais que de nous. Doug Carlston répond que le sentiment européen se ressent mieux à Paris qu'à Londres ! Enfin, et c'est un phénomène intéressant, Broderbund ne fait pas pour le moment de plans pour l'Europe : « L'objectif est de s'implanter en France, après on verra ».
La force de développement de la société à l'emblème du chat intéresse les Américains et l'on progresse lentement mais sûrement vers des codéveloppements, dont les premiers résultats sont attendus pour fin mai, début juin 1989. Le ton est donné : Broderbund France désire produire en France. Comme le précise Laurant Weill, PDG de Loriciels : « Emballage et duplication seront à terme et en grande majorité réalisés en France ». Certes, il y aura des exceptions mais plus que produire, Broderbund désire aussi reproduire en France... Denis Friedmann, gérant de Broderbund France, résume cela : « L'accord entre Broderbund et Loriciels est à long terme ». En clair, que ce soit aux USA ou en France, Broderbund est tourné vers l'avenir. C'est pourquoi trois lignes de produits devraient être proposées. La première regroupe les jeux, la seconde les utilitaires et les produits de productivité personnelle, la troisième des produits PAO plus sérieux, fonctionnant notamment sur *Macintosh*. Parallèlement, Broderbund poursuit la mise au point de systèmes de haute technologie. La manette de jeux *U Force* devrait ainsi être adaptée sur divers ordinateurs. Toutefois, Broderbund est, pour le moment, limité par ses moyens de production (140 000 pièces par mois) puisque seulement 50 % des commandes pour la version *Nintendo* pourront être honorées d'ici à Noël 1989 ! Autrement dit, les versions *ST, Amiga* et autres du *U Force* n'apparaîtront pas avant un an... Par ailleurs, Broderbund travaille actuellement avec Autodesk sur un système de visualisation en trois dimensions au départ, mis au point par la Nasa et Loocked. Ce système mélange ce concept à celui du *U Force* et l'utilisateur évolue en 3D dans un univers 3D. Imaginez un jeu basé sur de tels principes... Seul problème : le prix du système de visualisation qui s'élève pour le moment à quelque 2 000 dollars. Plus proche de nous, Broderbund s'active autour de logiciels exploitant des principes similaires à ceux déjà vus sur *Print Shop* mais avec des capacités de réseaux. Mais c'est une autre histoire et nous en reparlerons prochainement...

Mathieu Brisou



ETES-VOUS PRET POUR...
SKWEEK
Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F
SKWEEK FOR PRESIDENT
SKWEEK A TOUTE HEURE
WANTED SKWEEK
UN AMOUR DE SKWEEK
I ♥ SKWEEK
ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU



Tetris, version arcade, met en compétition deux joueurs.



Operation Thunderbolt : simulation paramilitaire pour paras et militaires.

Tetris / Operation Thunderbolt

A l'opposé l'une de l'autre, deux nouveautés s'apprêtent à semer la panique dans les salles d'arcade. L'ultraviolence hyperréaliste des combats d'Operation Thunderbolt pertubera-t-elle la réflexion des joueurs de Tetris ?
Rien n'est moins sûr, car le plus redoutable de ces deux jeux n'est sans doute pas celui qu'on pense...



Gare ! L'ennemi canarde...



Vous investissez l'avion détourné.



Ne descendez pas le pilote.



Pas de bavures avec les otages.

Après une période de calme sur le front de l'arcade, un déluge de nouveautés va s'abattre sur vos salles habituelles. Si vous êtes des mordus d'arcade, je vous conseille de commencer à mettre de côté les pièces de 10 F, ça va faire mal ! Au menu : *Ghouls'n ghost* (la suite de *Ghosts'n gobblins*), *Hard drivin'* (un véritable simulateur de conduite signé Atari Games) et *Ikari III*, pour ne nommer que les meilleurs. Nous en reparlerons bientôt, mais ce mois-ci nous avons testé *Tetris* et *Operation Thunderbolt*.

Après son triomphe sur micro et ses deux Tilts d'Or, *Tetris* débarque dans les salles d'arcade et il devrait y faire des ravages. La version d'Atari Games est assez proche de celles que nous connaissons, mais elle présente toutefois quelques innovations. Tout d'abord, il est possible de jouer à deux simultanément, ce qui crée une agréable émulation. Les commandes s'effectuent grâce à une manette, avec laquelle on fait tourner ou descendre la pièce, et un bouton vous permet de la faire tourner sur elle-même. Contrairement aux versions micro, le jeu n'est pas en continu mais découpé en niveaux et, chaque fois que vous réalisez dix lignes, vous passez au niveau supérieur. Les deux premiers niveaux sont assez faciles, mais ensuite les choses se gâtent. Il s'agit d'un jeu d'arcade : il faut mettre des pièces, pas question de jouer pendant des heures ! Des handicaps, constitués par des pièces réparties sur l'écran, apparaissent dès les niveaux suivants et, bien sûr, la vitesse s'accélère.

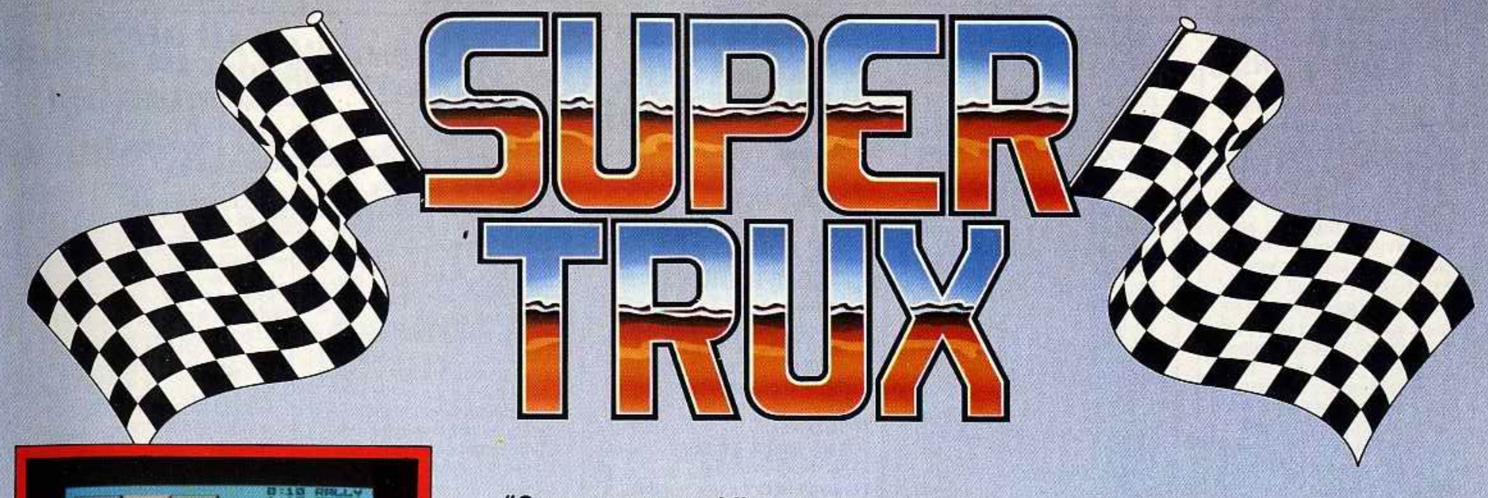
La version arcade est tout aussi passionnante que celles sur micro et plus d'un joueur va y laisser ses économies tant il est difficile de s'arrêter. Ce jeu triomphe déjà aux USA et Sega a acheté les droits pour le Japon. La version Sega est pour un seul joueur et elle est déjà à la première place dans le classement des jeux d'arcade dans ce pays. Un succès mérité.

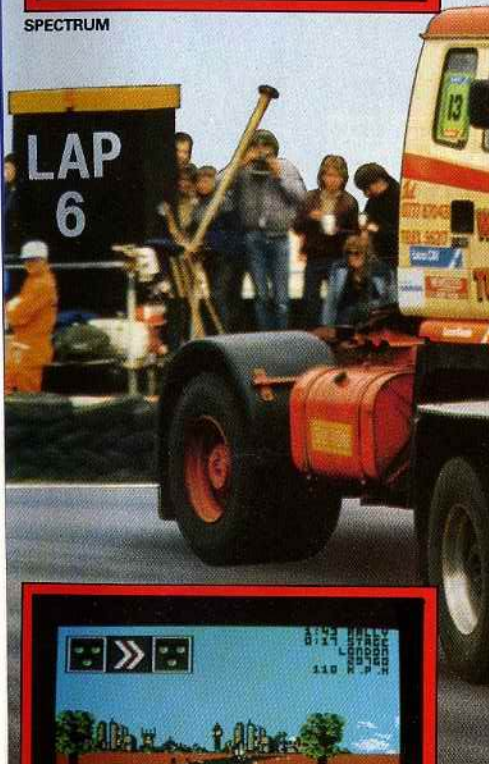
Les fans d'*Operation Wolf* seront heureux d'apprendre que la suite de ce grand succès d'arcade vient d'arriver. Il s'agit d'*Operation Thunderbolt* et votre mission consiste à attaquer les camps de terroristes au Moyen-Orient. Cette fois-ci il est possible de jouer à deux simultanément, à chacun sa mitraillette.

Autre nouveauté : il y a une alternance entre des scènes qui défilent latéralement et d'autres vues en 3D dans lesquelles on avance devant soi. Avec *Operation Thunderbolt*, Taito a frappé encore plus fort que la dernière fois. Ce jeu est d'une violence et d'un réalisme rarement atteints. Les scènes en 3D sont particulièrement réussies, comme celle où l'on fonce sur la route à bord d'une jeep, sous le feu des avions et des hélicoptères qui passent, tandis que des blindés vous doublent. La plus convaincante se déroule à bord d'un avion de ligne : il faut remonter l'allée centrale tandis que des terroristes et des otages surgissent... il y a de la bavure dans l'air. Une fois arrivé devant la cabine de pilotage, vous devez abattre le chef des terroristes qui s'abrite derrière le pilote.

C'est une cible très difficile et si vous tuez le pilote c'est la fin de la partie car vous avez besoin de lui pour vous emmener jusqu'à votre prochain objectif. *Operation Thunderbolt* est un jeu très impressionnant. Cette fois, il sera très difficile de réussir une conversion sur micro !

Alain Huyghues-Lacour





SPECTRUM

"Courses automobiles, courses aériennes, courses cyclistes – c'est maintenant le tour du camion!"
En vue de gagner le prix le plus convoité des camionneurs, Le Trophée Supertrux, une manoeuvre précise, des réactions vives et un esprit clair seront de rigueur pour que vous arriviez en un seul morceau. Soyez aussi démon que les autres camionneurs et souvenez-vous: le temps ne sera pas toujours de votre côté. Alors, mettez le pied au plancher!

AMSTRAD

Distribué par
UBI-SOFT, 1 Voice Félix Eboué,
94021 Creteil Cedex.
Tél. 16 (1) 48 989900

elite

System	Format
Spectrum	Cassette
Spectrum	Disk
Commodore 64	Cassette
Commodore 64	Disk
Amstrad	Cassette
Amstrad	Disk

TECH DATA

Engine:	Six Cylinder in 'V' Formation
Max. Speed in Gears	1st: 12mph, 2nd: 20mph, 3rd: 26mph, 4th: 39mph, 5th: 60mph, 6th: 90mph
Acceleration:	0-30: 8 secs, 0-45: 11 secs, 0-65: 17 secs, 0-90: 25 secs.
Brake Performance:	From 26mph .... distance 6.1 mtr. From 48mph .... distance 14.3 mtr. From 75mph .... distance 27.4 mtr.


Un Pacman revu et corrigé !... Classique, mais une stratégie qui dépote.

Skweek

ATARI ST

Un scénario élémentaire n'est pas forcément insipide. Skweek vous en apporte la preuve. C'est un jeu dangereux : vous courez le risque de ne plus pouvoir vous détacher de votre machine.

Loriciels. Programmation : Laurent Arditi ; graphismes : François Ducasse ; bruitage : Bernard Aure.

Un thème « standard » pour un soft très ludique, un Pac Man multitableaux qui met en place une stratégie délirante. La qualité majeure de *Skweek*, c'est qu'il « accroche » le joueur à long terme !

Les hits ont tous une qualité dominante. Chez certains, il s'agit de la qualité technique du jeu, chez d'autres de l'originalité du scénario... *Skweek* possède un atout bien plus puissant : le soft « accroche » le joueur dès les premières minutes de jeu pour ne plus le lâcher avant longtemps ! *Skweek* est une boule de poils rigolote qui vous explique tout d'abord sa mission dans une petite intro qui vaut toutes les notices du monde. L'univers de notre héros croule sous le cafard, la mauvaise humeur... Le bleu, synonyme de morosité outre-Atlantique, est la couleur des quelque cent à cent cinquante dalles qui composent chacun des tableaux. La bonne humeur de *Skweek* peut fort heureusement sauver le monde. Il suffit à ce dernier de marcher sur une dalle pour la peindre en rose. Le scénario vous propose, bien sûr, un nombre d'ennemis et de sortilèges impressionnant, adversaires ou alliés qu'il faudra apprendre à connaître...

La réalisation technique de ce soft est convaincante. Le graphisme est très net et les sprites animés avec souplesse. L'environnement du jeu peut être paramétré à l'aide des touches de fonctions, musique, bruitages, scrolling du fond de l'écran, etc. En bref, rien de vraiment nouveau mais l'essentiel est de la partie. C'est, en fin de compte, la stratégie de *Skweek* qui sauve le jeu. Pour un scénario des plus classiques, les concepteurs du programme ont, en effet, développé un nombre important de sortilèges assez originaux. Pour vaincre chacun des cent tableaux que comporte cet univers, le joueur devra peindre en rose toutes les briques bleues en un temps limité. Premier élément stratégique, la composition du sol est très variée. Des dalles insurmontables, des surfaces glissantes et des trous mortels tracent des galeries sur chaque tableau. Le maniement joystick est heureusement très précis et l'on arrive vite à manier le personnage sans tomber dans une crevasse. Le deuxième élément stratégique apparaît alors sous la forme d'ennemis de puissance et d'intelligence diverses. Les tomates sont des adversaires bornés. Ils évoluent sans vous poursuivre et un tir laser bien ajusté suffit à les faire disparaître. Par contre, la pieuvre est plus dangereuse. Elle vous poursuit et surtout lance contre vous des salves mortelles. La flamme est encore plus dangereuse puisqu'il est souvent impossible de la détruire... Pour vaincre, une seule solution : connaître la puissance


Les flèches vous mènent vers le danger.


La flèche jaune indique la bonne direction.


Le but de la manœuvre : tout peindre en rose.


Côté des ours en peluche.


Une brique toute prête à exploser.


Le laser multitir : un must.

de chaque ennemi pour choisir, en cas de panique, la cible la plus urgente. Troisième et dernier aspect stratégique de la partie, le plus important en fait, *Skweek* doit collecter des sortilèges. Ceux-ci apparaissent dans le décor de façon aléatoire. Difficile alors de regarder, tout en jouant, le tableau de bord qui indique la présence et la position de ces pouvoirs... Mais plus passionnant encore, les pouvoirs de ces sortilèges ont de quoi défriser les maniaques du casse-tête.

Passons sur les lasers multidirection, le bouclier d'invulnérabilité ou les issues directes, de vrais amis qui vous permettent de finir le tableau sans encombre... Parlons plutôt de l'icône « cadeau », un sortilège qui se retourne très souvent contre vous. C'est ainsi que le maniement de *Skweek* s'inverse, que notre héros repeint en bleu les dalles déjà roses ou qu'il se retrouve cloué au sol pour quelques secondes d'angoisse ! L'effet surprise est génial car le joueur, même expérimenté, tombera toujours à un moment ou à un autre dans un piège qu'il ne connaît pas encore. C'est alors un duel passionnant entre le joueur et le programmeur que l'on imagine ricanant de nos déconvenues et préparant des traquenards toujours plus cruels !

Derrière toute la puissance de sa stratégie, *Skweek* profite enfin d'une conception très équilibrée en ce qui concerne la difficulté de son jeu. Les tableaux amènent des éléments de plus en plus difficiles à vaincre, tant au niveau du terrain que du nombre et de la puissance de vos ennemis. Pour s'en convaincre, il suffit d'ailleurs de lancer le mode de jeu aléatoire qui décide au hasard de la succession des tableaux. Et croyez-moi, il vous faudra pas mal d'heures de souffrance pour venir à bout du vingt-cinquième tableau ! Olivier Hautefeuille

Type	*action et stratégie*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*


La flamme est indestructible.

Avis

A partir d'un scénario extrêmement simple (repeindre des briques en rose), *Skweek* vous entraîne dans un tourbillon éblouissant d'actions et de couleur. La variété des difficultés (monstres aux attaques diverses, bombes, briques spéciales et autres), associée à la réalisation excellente tant sur le plan graphique que sur celui de l'animation en font un jeu dont il est difficile de décrocher.

Jacques Harbonn

Voici un jeu d'action comme je les aime : une action simple et prenante, de nombreux tableaux avec des monstres et des bonus. Il y a même dans *Skweek* des aspects stratégiques dans les niveaux supérieurs qui sont loin d'être faciles. De plus, il est possible de sauvegarder les scores, ce qui est très important dans ce type de programme. Un jeu très amusant qui n'est pas prêt de vous lasser. Merci Loriciels.

Alain Huyghues-Lacour

Cosmic Pirate

ATARI ST

Les courants de l'espace du futur rappellent les voies empruntées par les galions du XVIe siècle : des pirates se lancent à l'abordage des vaisseaux de l'espace pour les piller. Vous êtes l'un des pirates de cet excellent jeu d'action/stratégie.

Palace Software. Programmation : Zippo Games ; musique : David Whittaker.

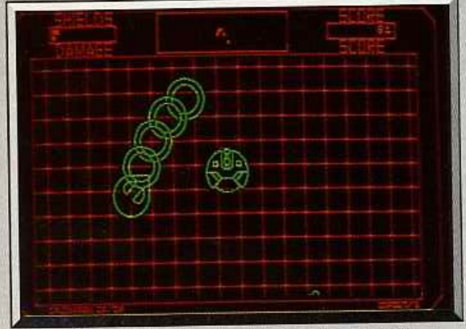
Palace Software s'était déjà illustré dans le passé par sa maîtrise des fabuleuses machines à rêver que sont les ordinateurs avec le désormais mythique, *Cauldron*. Il semble qu'avec *Cosmic Pirate*, le célèbre éditeur anglais renouvelle l'exploit. Une fois de plus, le dépaysement est à l'honneur, puisque c'est dans un futur lointain que nous propulse ce logiciel. Vous incarnez un apprenti Barbe Noire du XXIIe siècle qui tente d'adhérer au syndicat du crime de l'époque. En l'occurrence, il s'agit d'une organisation connue sous le nom de Council. Cette dernière dispose d'un immense réseau de renseignements tissé au quatre coins de la galaxie. Il lui est ainsi possible de connaître les trajets suivis par d'immenses cargos de l'espace regorgeant de richesses. Fonctionnant comme une entreprise de prestation de service, l'activité du Council consiste à fournir aux apprentis pirates, l'entraînement sur simulateur (ce dur métier nécessite de l'expérience), et (ou) les coordonnées de déplacement des convois spatiaux, ainsi que des renseignements sur leur système de défense et la nature de la cargaison. Bien entendu, le Council n'est pas une association philanthropique, aussi prélève-t-il une modeste part sur le fruit de vos rapines. Dans la pratique, cela veut dire que 90 à 98 % de vos gains vous sont enlevés. Mais c'est le prix à payer pour monter dans la hiérarchie très fermée des pirates de l'espace. Comme une honnête compagnie d'assurance, le Council cherche à diminuer les risques en vous proposant toute une gamme de



Une phase particulièrement réaliste, mais inhabituelle, du simulateur de combat.



simulateurs spatiaux sur lesquels vous êtes censé vous faire la main. Trois d'entre eux sont gratuits, les autres, plus réalistes, sont payants (il vous faudra faire quelques excursions bien réelles pour y accéder). Néanmoins, si vos résultats sont trop médiocres lors des phases d'entraînement (efficacité des tirs inférieurs à 30 %), l'honorable société du crime refusera de vous accorder une mission. En revanche, si vous prouvez votre valeur, vous êtes propulsé dans l'un des secteurs de la galaxie. Des hordes de créatures serpentiformes se précipitent



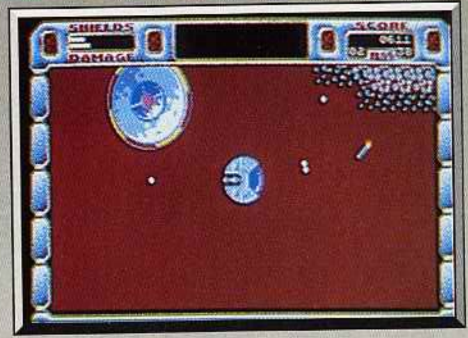
Phase d'approche du simulateur de combat.

alors sur vous, tentant de vous infliger un maximum de dégâts. Heureusement, un scanner vous permet de localiser les différents types d'agresseurs (et de leur tirer dessus) avant qu'ils ne puissent vous atteindre de leurs projectiles. Il est à noter que certains de ces ennemis laissent, après avoir été détruits, des petites capsules qui, si vous les collectez (si vous n'y parvenez pas, elles se transforment en missiles à tête chercheuse), peuvent augmenter votre pouvoir de destruction, ou réparer partiellement votre appareil. Détruire un certain nombre d'adversaires s'avère indispensable pour accéder aux balises de téléportation (présentes dans chacun des secteurs de la



Le vaisseau est à côté d'un téléporteur.

galaxie), afin de se rapprocher des cargos spatiaux. La grande difficulté tient au fait que les dégâts occasionnés à votre appareil s'accumulent et réduisent d'autant votre aptitude à encaisser les impacts adverses. Lors des phases de téléportation, une carte galactique vous est présentée et vous permet de vous situer par rapport au cargo, aux planètes (qui peuvent être visitées) et aux pirates concurrents. Si vous parvenez à rentrer dans le même secteur que le chargement spatial et à le localiser avec précision, il vous suffit alors de détruire tous ses systèmes de défense (en tirant sur ses parties mobiles). Vous pouvez vous arrimez et effectuer le transbordage. Cependant, ne vous réjouissez pas trop vite car après avoir subi le



Combat acharné sur une planète.

prélèvement du Council, il n'est pas certain qu'il vous reste suffisamment d'argent pour rembourser vos dettes. Dans le cas contraire, vous pouvez utiliser vos surplus en équipement supplémentaire pour votre vaisseau (canon plus puissant, bouclier plus résistant) ou en entraînement sur les simulateurs payants. On appréciera les graphismes vectoriels lors des phases d'entraînement (clairs et concis), mais surtout la finesse et le soin apportés aux sprites lors des missions réelles. Les animations sont un modèle du genre sur *ST*. Les scrollings fins sont en effet irréprochables quel que soit le sens du défilement de l'écran. Ce logiciel constitue un bel exemple d'hybridation réussie entre les classiques jeux d'arcade et



La carte de l'espace environnant.

les logiciels faisant plus de place à la stratégie.
Eric Caberia

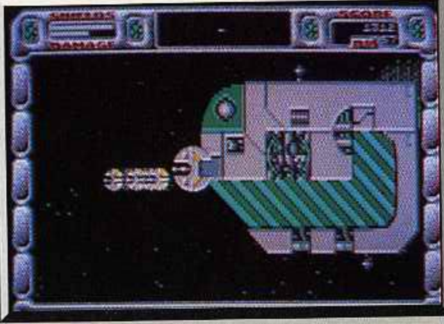
Type	arcade/stratégie
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Avis

Cosmic Pirate, d'une richesse incroyable, risque de vous river de longues heures devant votre écran. L'apprentissage est très progressif mais plus vous avancerez dans le jeu, plus il vous sera difficile de



Votre vaisseau passe à l'attaque.



Arraisonnement d'un vaisseau spatial.

contrôler tous les paramètres. Les graphismes, assez médiocres dans les premières missions d'entraînement, deviennent ensuite très bons, puis superbes dans les missions les plus difficiles.
Jacques Harbonn

Cosmic Pirate est un excellent programme qui mélange harmonieusement action et stratégie. Les séquences sont variées et souvent très réussies. La réalisation est de bonne facture avec un bon scrolling multidirectionnel. Un programme accrocheur qui offre de nombreuses heures de jeu. Vous risquez d'y passer des nuits blanches.
Alain Huyghues-Lacour



Le tableau de bord est en forme de menu.

Tiger Road

AMIGA

Vous aimez la bonne bagarre mais la stratégie vous ennuie. N'hésitez pas un instant : Tiger Road est fait pour vous !

Capcom.

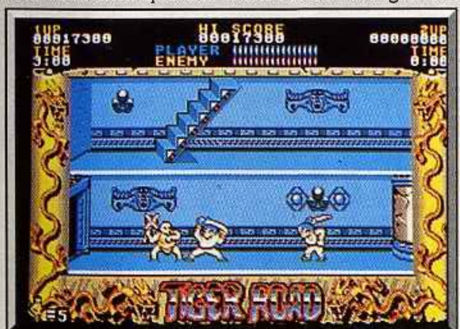
Cette nouvelle conversion d'un jeu d'arcade de Capcom s'inscrit directement dans la lignée de *Bionic Commando*. *Tiger Road* vous emmène dans le Japon d'autrefois, alors qu'un seigneur nommé Ryu Ken sème la terreur dans le pays. Mais bien sûr, un redoutable guerrier, nommé Lee Wong, va remettre de l'ordre dans tout ça. Armé d'une lourde hache, vous vous lancez à l'assaut du palais de l'oppresseur en massacrant allègrement au passage les nombreux soldats qui tentent de vous barrer le chemin. Mais ne vous laissez pas griser par vos premiers succès car ensuite les choses vont rapidement se gâter. Une fois à l'intérieur du palais, vous devez affronter de redoutables géants qu'il vous faut abso-



Le danger vous guette sournoisement dans chaque salle du palais.

lument maintenir à distance. S'ils parviennent à vous approcher, ils vous soulèvent comme un fétu avant de vous projeter brutalement sur le sol. Il faut rester très mobile et ne pas hésiter à sauter à l'étage supérieur lorsque vous êtes en difficulté. Mais votre répit sera de courte durée car il vous faudra redescendre et d'autres géants vous attendent aux pieds des escaliers.

Ce jeu d'arcade se compose de très nombreux tableaux qui mettront vos réflexes à rude épreuve. Les scènes sont assez courtes, mais présentent de nombreux dangers : armées ennemies, géants, sorciers, pièges de toutes sortes, tonneaux qui roulent vers vous ainsi que des monstres en tous genres.



La guerre du soja fait rage.

Heureusement, au cours de votre progression vous obtenez des armes nouvelles et vous pouvez parfois remonter un peu votre niveau d'énergie. Ce qui fait l'intérêt de ce programme, c'est la grande variété des situations auxquelles vous êtes confronté. Les occasions de mourir sont multiples. Le jeu exige une concentration sans faille et des réflexes à toute épreuve. Mieux vaut avoir des neurones supraconducteurs. *Tiger Road* présente une agréable réalisation avec des graphismes réussis et des décors très variés. L'animation est de bonne facture et le scrolling est parfois horizontal, parfois vertical. En revanche, la bande sonore est assez sobre. Cette conversion, assez différente du programme original, en conserve



La brute court sur le plafond !



Une grande variété d'adversaires.

cependant l'esprit. Les fans d'arcade se laisseront tout de suite prendre au jeu car l'action est rapide, sans aucun temps mort, et suffisamment difficile pour être vraiment motivante. On est vraiment impatient de découvrir les tableaux suivants. *Tiger Road* n'est pas la conversion de l'année, mais c'est un programme accrocheur qui vous fera passer de bons moments.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*



L'entrée du palais est bien défendue.

Avis

Ce programme me laisse perplexe. En effet, sous prétexte d'être un jeu d'arcade, il nous propose des animations complètement surréalistes : les déplacements de votre personnage sont caricaturaux et les scènes de combat se limitent à de simples collisions de sprites. Si jeu d'arcade ne rime qu'avec simplisme, alors *Tiger Road* est un bon jeu d'arcade. Cette critique ne s'adresse pas à l'adaptation sur *Amiga*, ni à ceux qui l'apprécient, mais au jeu en général, qui, déjà, sur la borne des cafés m'avait stupéfié par son intense stupidité. Nul et non avenu...

Eric Caberia



Attention au tonnelier !

A mon avis, *Tiger Road* ne rentre absolument pas dans la catégorie des hits. Il ne s'agit que d'un énième beat-them-up sans aucune originalité. Les graphismes sont corrects mais l'animation fort peu naturelle et les bruitages limités. De plus, le rendu des décors ne provient que de la répétition de quelques objets bien dessinés.

Jacques Harbonn

Tiger Road est un très classique beat-them-up. Je n'accroche décidément pas avec les graphismes trop fouillés et trop statiques, l'animation grossière des sprites et la faiblesse des bruitages de ce type de programme. Mais il est vrai que l'action est difficile et assez variée.

Olivier Hautefeuille



Ne laissez pas s'approcher les géants.



Last Duel

ATARI ST

Un univers inhospitalier, une route semée d'embûches, des monstres en avalanche s'interposent entre vous et la princesse Sheeta. Mais l'aide d'un partenaire est autorisée pour remporter cet implacable dernier duel.

Capcom.

Les conversions des jeux d'arcade de Capcom arrivent en force sur nos micros : après *Led Storm* et *Tiger Road*, voici *Last Duel*. Dans le dossier « Arcade » du n° 62, nous vous avions parlé de ce shoot-them-up, qui a pour particularité de pouvoir se jouer à deux. Cette version est assez fidèle au programme original



Combat final du premier tableau : trois monstres féroces restent à abattre.



Attention aux trappes sur la route !



Deux joueurs : l'un vole et l'autre roule.



Au début du second niveau...

bien que les deux premiers niveaux aient été inversés. Dès la présentation, vous découvrez la charmante princesse Sheeta qui vous appelle à l'aide. Des envahisseurs se sont emparés de la planète Mu sur laquelle ils la retiennent prisonnière. Vous partez à l'assaut au volant d'une voiture lourdement armée, le long d'une route sinueuse qui surplombe la planète. Celle-ci est défendue par des canons et des patrouilles de véhicules ennemis. De plus, de larges trappes s'ouvrent dans la chaussée et vous devez les contourner ou sauter par-dessus pour ne pas tomber dans le vide. Au cours de votre progression, vous pouvez vous procurer des armes très efficaces qui sont cumulables : tir latéral, tir en éventail, etc. Si vous jouez à deux, le second joueur dispose d'un vaisseau spatial et, dans ce cas seulement, des escadrilles ennemies se joindront aux défenseurs. Le vaisseau offre l'avantage d'être totalement libre de ses mouvements tandis que la voiture est obligée de suivre la route. On appréciera le fait que l'ennemi est plus nombreux lorsque l'on joue à deux que seul ; cela est trop rarement le cas dans ce type de programme.

Selon une tradition, qui fait loi dans les shoot-them-up depuis *Nemesis*, d'énormes monstres vous attendent à la fin de chaque niveau. Dans le premier, il s'agit de trois créatures qui sortent de leur trappe pour vous noyer sous un déluge de bombes et de rayons lasers. Vous aurez bien du mal à vous en



D'énormes vers sortent de leurs trous.

débarrasser, surtout celle qui est placée en avant des autres et qui vous bombarde presque à bout portant. Dans le second niveau, la voiture est remplacée par un vaisseau qui doit se frayer un chemin dans un univers nettement inhospitalier. Vous volez au milieu de protubérances d'où sortent des vers géants, à la manière de *R-Type*. C'est un passage très difficile et, même à deux, il faut vraiment s'accrocher pour survivre. Vous êtes encore loin de la victoire car *Last Duel* se compose de six niveaux remplis de monstres de plus en plus redoutables.

Les graphismes sont agréables et colorés, mais on regrettera la petitesse de la fenêtre graphique. Cela présente l'inconvénient de rendre l'action quelque peu confuse lors des parties à deux joueurs. En effet, il est alors difficile de s'y retrouver avec tous les vaisseaux et les tirs qui se déplacent dans un espace trop restreint. Le scrolling horizontal est fluide et il défile plus ou moins vite suivant la vitesse de votre vaisseau. Il s'accompagne également d'un déplacement latéral, comme dans *Sidewinter*, qui vous permet de voir toute la largeur de la route. En revanche, la bande sonore est assez pauvre. En dépit de ces quelques défauts, *Last Duel* est un shoot-them-up difficile et prenant. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Avis

Ce shoot-temp-up est assez bien réalisé, avec des décors variés et des difficultés diverses. *Last Duel* dispose de quelques idées intéressantes : scrolling latéral complémentaire, jeu à deux simultané avec des adversaires différents pour chacun. Mais en contrepartie, il est impossible de distinguer les attaques au sol des attaques aériennes.

Jacques Harbonn

TOM & JERRY

Hunting High and Low

AMIGA

AMIGA

AMIGA

a plus mignonne des souris, connue de tous, et le matou tout aussi célèbre recom-
nencent pire que jamais à se faire des misères. Alors que Jerry préfère grignoter le
lélicieux fromage disposé un peu partout de façon très tentante en employant diver-
ses astuces (bien entendu au détriment de Tom), celui-ci pourchasse notre souris,
nt comme toujours un peu aveuglé de joie à l'idée de se mettre Jerry sous la dent.
C'est à toi d'entrer dans le rôle de la souris audacieuse: ainsi tu vas pouvoir agacer
e "brave" Tom grâce aux divers objets se trouvant dans l'appartement. La malignité
es choses jouera alors en ta faveur: les peaux de bananes sont glissantes, les bou-
s de bowling et les livres sont lourds, la télévision et le réfrigérateur distrayent Tom
sans peine... Tu en auras bien besoin car la vie ne sera pas facile lors de tavirée
ourmande dans l'appartement, allant d'un trou de souris à l'autre; ce sont bien sou-
vent des sauts acrobatiques subtiles sur le fauteuil, les lampes et les étagères qui
t'aideront à échapper à l'énergie et la ténacité du vilain matou.

AMIGA, ATARI ST, C64 Disk/Cass.



Distribué par UBI SOFT 1 voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL CEDEX - Tél.: 48.98.99.00





Combat exotique et impitoyable dans la jungle sauvage.

Dragon Ninja

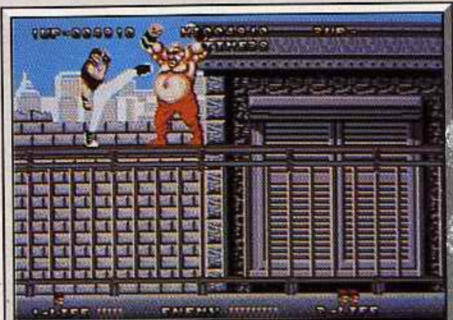
ATARI ST

Le combat à l'orientale requiert intelligence et souplesse. L'adaptation pour ST de Dragon Ninja ne déroge pas à cette règle. Vaincre ses adversaires exige une agilité dans le maniement du joystick et un esprit tourné vers la stratégie.

Imagine. Programmation, graphismes, bruitages et musique : Océan France.

Cette nouvelle version de *Dragon Ninja* méritait bien un Tilt Parade. Après les adaptations *C 64*, *CPC* et *Spectrum* testées dans le numéro précédent, *Dragon Ninja ST* approche au mieux la version arcade. Pour un principe de jeu bien sûr identique aux précédentes parties, le *ST* profite d'une mise en place graphique et d'une gestion des coups qui décuplent la souplesse et l'intérêt du combat.

Après une présentation soignée de votre mission, le héros qui apparaît à l'écran séduit tout d'abord le joueur par sa taille. Le graphisme des sprites est précis mais c'est surtout l'animation de ses mouvements qui captiveront les amateurs. Les gestes sont assez lents mais d'une précision remarquable. L'enchaînement des coups est de même très réaliste. Effectuez un saut, puis un retournement et enfin un chassé haut, l'effet est superbe ! Cette version est bien plus complexe que ses consœurs en ce qui concerne la gestion des attaques et défenses. Par exemple, il est possible ici de se retourner directement en frappant. Sur *CPC* ou *C 64*, il fallait en effet faire demi-tour sans cesse pour faire front à l'ennemi. Maintenant, un coup de pied arrière suffit à éliminer l'adversaire... On dispose aussi d'un superbe chassé « remontant », et surtout d'un coup de pied tournant très efficace et très joli ! En ce qui concerne le décor extérieur, le graphisme est précis mais, outre les possibilités supérieures de cette



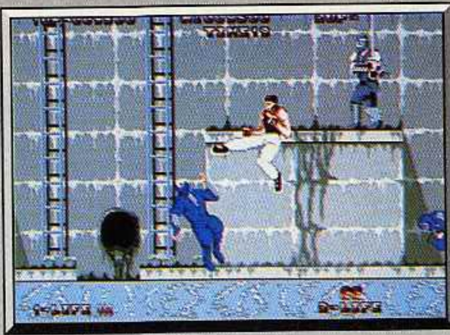
Un costaud est là dès le premier niveau !



Deux joueurs peuvent s'affronter.

machine face au 8 bits, la conception de l'ensemble restre très proche des versions *C 64*, *CPC* ou *Spectrum*.

La stratégie de la partie est, elle aussi, plus performante que celle des versions 8 bits. Le joueur est tout d'abord opposé à plus d'ennemis. Mais surtout, l'obtention des armes et bonus est bien plus complexe et donc intéressante que sur la version *CPC* par exemple. On profite également de quelques « plus » savants, tels les projectiles des ninjas qui restent sur le sol et obligent le héros à changer sou-



Les égouts recèlent un adversaire...



... qui se divise en plusieurs clones.

vent de plate-forme ou à sauter. Autre atout, les réactions des adversaires de fin de tableau sont bien plus réalistes dans cette version. Impossible, comme sur la partie *CPC*, d'automatiser un coup pour vaincre à coup sûr le cracheur de feu du premier niveau. La version *ST* est, en conclusion, plus difficile à vaincre. C'est un de ses atouts majeurs.

Très proche de la version arcade, *Dragon Ninja* sur *ST* est assurément l'un des meilleurs softs de combat actuellement disponibles. Il reste quand même quelques défauts à l'ensemble du programme, notamment, en ce qui concerne la musique et les bruitages. Bien sûr, l'environnement sonore respecte à la lettre la tradition « arcade » (musique ininterrompue). J'aurais préféré, pour ma part, une bande son plus « ambiance », un peu dans le style de *Sword of Sodan*... Un très bon soft malgré cela !

Olivier Hautefeuille

Type	*aventure/action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Avis

Dragon Ninja est un jeu d'arcade passionnant et cette version peut se jouer à deux simultanément, ce qui

Tél. 47 89 15 11 +

FIRST ÉLECTRONIQUE

TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

MATÉRIELS D'EXPOSITION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR D'1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

Câbles et accessoires

Contrôleur d'imprimante pour MO5, TO7 et TO7/70 ____ **350 F** TTC
Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 TO8, TO9 ____ **105 F** TTC
Câble CI 8020 pour séries MO5 TO7, TO7/70 ____ **95 F** TTC
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 ____ **295 F** TTC

Unique

THOMSON TO8-D

avec moniteur Couleur

+ 32 LOGICIELS DE JEUX

CADEAU JOYSTICK

3 490 F TTC

QUANTITÉ LIMITÉE

THOMSON PC-M

Ordinateur complet avec carte modem et logiciel de communication KX-TE-II
Avec moniteur monochrome 12" TTL ____
4 590 F TTC

Avec moniteur couleur 14" CGA ____
5 590 F TTC

THOMSON TO16 PC

Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes/512 K Ram
Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution ____ **3 990 F** TTC
Avec moniteur couleur 14" CGA ____ **4 990 F** TTC

PC-XT AUSSI DISPONIBLE :

Avec moniteur monochrome ____ **5 890 F** TTC
Avec moniteur couleur ____ **7 190 F** TTC
PC disque dur 20 Mo avec moniteur monochrome ____ **8 590 F** TTC
avec moniteur couleur ____ **9 890 F** TTC
avec moniteur + carte EGA ____ **12 290 F** TTC

IMPRIMANTES THOMSON

IMPRIMANTE A IMPACTS PR90-055
40 colonnes pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6.
Coup de Folie ____ **450 F** TTC

IMPRIMANTE PANASONIC 1081
120 cps/80 colonnes (avec cables) ____ **1 890 F** TTC

PR90 612 M
Imprimante Thomson, 120 cps, compatible gamme, MO, TO .... **2 690 F** TTC

SOURIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO6 TO8, TO9 ____ **95 F** TTC
Joy Stick + interface pour TO16 ____ **450 F** TTC
Souris pour PC, PCM et compatibles ____ **365 F** TTC

l'Affaire à Saisir THOMSON TO8-D*

Configuration complète TO8-D avec lecteur de disquettes 3"1/2 et moniteur couleur haute définition ~~3 990 F TTC~~

Prix incroyablement FIRST **2 990 F** TTC

*Quantité limitée.

THOMSON MO6-R

Ordinateur sans moniteur
1 450 F TTC

Incroyable

THOMSON TO7-70

Clavier Qwerty **295 F** TTC

SPECIAL JEUNES :

Micro ordinateur TO7/70, clavier Qwerty, + Basic 128 K + 1 lecteur K7, + Pochette logiciels/jeux. Prix exceptionnel de l'ensemble : ____ **690 F** TTC

DISQUE DUR POUR PC/XT/AT

Carte disque dur Western digital.
20 Mo **2 790 F** TTC
Carte disque dur 32 Mo ____ **3 390 F** TTC

DISQUETTES NEUTRES

5"1/4 DF DD - 96 TPI la boîte de 10 **29 F** TTC
3'1/2 DF DD - 135 TPI la boîte de 10 _ **95 F** TTC

MONITEURS THOMSON

Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles ____ **450 F** TTC
Moniteur 12" monochrome vert, bifréquence pour PC, PCM et compatibles ____ **795 F** TTC
Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles ____ **1 950 F** TTC
Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles ____ **3 290 F** TTC
Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles ____ **1 595 F** TTC

EXTENSIONS

- Extension mémoire 64 K/TO7-70 ____ **265 F** TTC
- Cartouche Ram Nano Réseau ____ **495 F** TTC
- Extension pour MO5/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE _ **395 F** TTC
- Incrustation image vidéo ____ **295 F** TTC
- Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel pour TO7 ____ **295 F** TTC
- Rubans imprimante (indiquer le modèle) ____ **95 F** TTC

LECTEURS DE DISQUETTES

Lecteur 5"1/4, 360 K, pour TO16 PC et PCM ____ **950 F** TTC
Lecteur 3"1/2, 320 K, pour TO9 ____ **650 F** TTC
Lecteurs internes pour PC 5"1/4 et 3"1/2 ____ ☎
Lecteur 3"1/2, 640 K, pour MO5-TO8 MO6, TO7 et TO9 _ **1 195 F** TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 ____ **395 F** TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 ____ **295 F** TTC

FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro Thomson.
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO16.
Interrogez-nous ! Expéditions France et Outre-Mer.

tilt-66

BON DE COMMANDE

à renvoyer rempli et signé à : FIRST ÉLECTRONIQUE 124, bd de Verdun 92400 Courbevoie

DÉSIGNATION	NOMBRE	PRIX
	Jusqu'à 5 k	50 F
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE Sauf imprimantes, Moniteurs, U.C./Port dû.		
	TOTAL	

Règlement : comptant joint à la commande
DATE
NOM
ADRESSE

*Sauf certains matériels.

Nos prix peuvent être changés sans préavis et ne sont valables que pour le mois en cours.

FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél. 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20





L'ennemi a parfois des lames au bout des doigts.

n'est pas le cas des versions 8 bits. Les graphismes sont très beaux, mais cela est au détriment de l'animation qui est particulièrement lente. Un jeu de combat se doit d'être rapide et là l'action perd une bonne partie de son intérêt. Dommage!

Alain Huyghues-Lacour

Non, non ne vous étonnez pas : A.H.-L. est très fatigué et n'a plus le sens pratique permettant de discerner un bon programme d'un mauvais. Vous savez, on a beau être journaliste on n'en est pas moins homme... N'est-ce pas A.H.-L. ? Bien, passons à nos moutons. Outre un graphisme hésitant, *Dragon Ninja* propose un scrolling du plus mauvais effet. Lent, saccadé, il fait penser à ce que l'on trouvait de pire sur Oric ! Vaste programme. En ce qui concerne le son, on se trouve en présence d'infâmes crachouillis hélas trop répandus sur *Atari ST*. Bref, le tableau n'est pas vraiment favorable mais qu'y a-t-il d'étonnant à cela ? N'oublions pas le nom de l'éditeur qui décidément a du mal à tirer la substantielle moelle du *ST* !

Acidric Briztou



Jug

AMIGA

Mêlant adroitement jeu de labyrinthe et shoot-them-up, Jug nécessite tout à la fois adresse, sens de l'orientation et zeste de stratégie. La réalisation d'un bon niveau en fait un excellent logiciel.

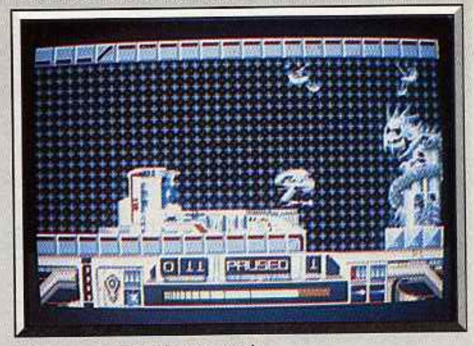
Microdeal. Programmation : Paul Hunter ; graphismes : Martin Kenwright ; musique et bruitages : Paul Shields.

Vous incarnez J.U.G., un droïde ressemblant vaguement à D2R2 de la *Guerre des Etoiles*. Votre mission : purger la planète de toutes les créatures mutantes qui en ont pris possession. Le jeu se joue seul ou à deux, en alternance malheureusement. Trois niveaux de difficulté sont proposés, mais je vous conseille fortement le premier qui est déjà largement assez difficile. La planète est divisée en quatre zones, elles-mêmes subdivisées en quatre secteurs. Chaque secteur se présente comme un labyrinthe assez complexe, vous obligeant parfois à de grands détours pour accéder à l'autre côté d'un mur. Vous disposez de deux moyens pour vous déplacer : soit rouler simplement sur le sol, ce qui ne vous fera pas perdre d'énergie, soit vous élever dans les airs pour franchir les obstacles et accéder à certains passages, au prix toutefois d'une importante déperdition d'énergie. Votre quota d'énergie est limité mais il existe deux moyens de le régénérer : lentement en restant sur le sol ou rapidement en ramassant un container de fuel, qui a aussi l'avantage de réduire les dégâts infligés à votre droïde. Bien entendu, les mutants ne vont pas vous laisser tranquille et surgiront sans cesse de partout. Une de leur particularité est de pouvoir franchir les murs sans inconvénient. Pour vous défendre, vous disposez au départ d'un laser à l'énergie illimitée mais dont la puissance de tir laisse à désirer. Aussi, vous devrez récupérer au plus vite une autre arme : pistolet à plasma aux dégâts plus conséquents et bombe détruisant d'un seul coup tous les Aliens présents à l'écran. Fort heureusement pour vous, vos tirs franchissent eux aussi les murs. Outre les Aliens, il vous faudra parcourir des zones fortement radioactives qui diminueront progressivement votre réserve d'énergie. Votre équipement de protection se résume à quatre boucliers vite épuisés si vous restez sur la trajectoire des tirs ennemis. Vous trouverez au sein du labyrinthe des téléporteurs qui vous transporteront instantanément à un autre endroit du secteur. Ces téléporteurs sont à destination fixe, ce qui vous permettra de vous repérer un peu mieux dans ce labyrinthe complexe. Vous pourrez d'ailleurs vous en servir aussi pour échapper à une attaque massive des Aliens.

Autre conseil, si l'énergie vient à manquer, essayez de trouver au plus vite un coin « tranquille » pour la régénérer. Pour accéder au secteur suivant, vous devrez être en possession de la clé correspondante. Les attaquants seront alors encore plus nombreux et agressifs, ce qui n'est pas peu dire car dès le premier secteur, on est sous pression permanente. La



Les ennemis se sont mis en boule.



Mieux vaut être bien armé.



L'environnement est peu engageant.



Si trop d'adversaires se présentent, il reste toujours la téléportation.

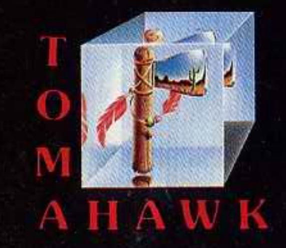






LEGEND of DJEL

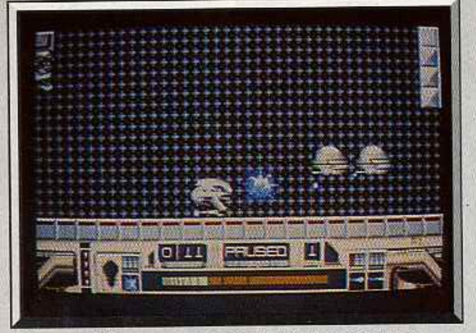
O, preux Djel, sous le joug des maléfices agonise notre royaume ! La puissance de ta magie terrassera monstres et vermines, tes philtres te garderont des sorts, ton courage est notre seul espoir : va et vainc !





réalisation d'ensemble est d'un bon niveau. Le graphisme des Aliens et robots ennemis est varié ainsi que leur formation et leur mode d'attaque. Les décors sont assez diversifiés avec certains détails très joliment dessinés. L'animation des créatures est rapide et fluide. Le scrolling, par contre, est inégal : si le scrolling vertical est sans défaut, l'horizontal est franchement lent, ce qui gêne d'autant plus que les attaquants sont très rapides.
Une bonne musique entraînante rythme l'action et de bons bruitages travaillés complètent les effets sonores. Ce jeu particulièrement difficile comblera les maîtres du genre. Jacques Harbonn



Pour se débarrasser des intrus, rien ne vaut une bonne explosion bien placée.

Type	*shoot-them-up/labyrinthe*
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Avis

Le thème de *Jug* n'a rien de révolutionnaire. Mais force est de constater que sa réalisation technique est excellente. Les graphismes sont beaux, les animations fluides. Seul reproche, la moindre qualité des scrollings horizontaux par rapport aux verticaux. Eric Caberia

Jug est un shoot-them-up dans lequel la stratégie joue un rôle important. L'action est assez répétitive, mais la recherche des armes et du carburant relance l'intérêt de jeu. Un programme intéressant dans la lignée de *Cybernoid*. Alain Huyghues-Lacour

Rien de très original. Un shoot-them-up assez beau, rapide et vraiment difficile qui ne séduira que les plus purs adeptes du genre. Techniquement, la gestion des scrollings est assez spéciale : trop rapide en vertical et trop lente en horizontal. Un soft correct pour les acharnés. Olivier Hautefeuille



Le général n'est pas satisfait de vos prouesses.



Les zéros vous attaquent par l'arrière.

Battlehawks 1942

AMIGA

Ce jeu d'action, épicé d'éléments de simulation de vol, vous fait participer à la guerre du Pacifique dans l'aéronavale. Un excellent exemple de réalisme au service du shoot-them-up.

Deux disquettes Lucasfilm



Votre appareil a été abattu lors de l'attaque des porte-avions japonais.



Midway : l'escadre japonaise est en flammes.

Après deux brillantes incursions dans le domaine des jeux d'aventure animée, *Maniac Mansion* et *Zak Mac Kracken*, Lucasfilm nous offre un excellent jeu d'action. Ce programme vous propose de devenir pilote de porte-avions et de prendre part aux grandes batailles navales de la Seconde Guerre mondiale dans le Pacifique. *Battlehawks 1942* est un jeu d'action assez réaliste, mais qui ne prétend, en aucune façon, rivaliser avec *Falcon* ou *F18*. En effet, il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, vous n'avez pas à décoller ou à atterrir et le pilotage de votre appareil est nettement simplifié. L'aspect simulation de ce programme est principalement axé sur le combat proprement dit. Si vous n'avez pas besoin de prendre des leçons de pilotage, il vous faudra néanmoins vous familiariser avec les techniques de combat propres aux pilotes de l'aéronavale. Pour cela, il est préférable de commencer par les différentes missions d'entraînement qui vous sont proposées : interception des appareils ennemis, protection des avions alliés lors d'une attaque, bombardement en plongée des navires ennemis et attaque à la torpille. Ces différentes missions, très bien conçues, vous permettent de vous initier progressivement aux techniques de combat, d'autant plus que pour chacune d'entre elles vous avez le choix entre plusieurs scénarios de difficulté croissante. Vous commencerez

LE MONDE DE L'ARCADE



Photos d'écran de formats divers.

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P., 3 Zac de Mousquette, 06740, Châteauneuf de Grasse.





Version ST de Battlehawks 1942 : une action prenante, un jeu coriace.

par les plus faciles dans lesquelles vous devez détruire des cibles immobiles, pour terminer par les plus délicates qui se déroulent dans les conditions normales de combat. Vous pouvez encore affiner le niveau de ces missions d'entraînement en modifiant à votre gré les différents paramètres et même choisir l'avion de votre choix.
Une fois que vous estimez être suffisamment familiarisé avec les techniques de combat, vous passez aux missions réelles. *Battlehawks 1942* recrée quatre grands affrontements de la guerre du Pacifique dont le plus célèbre est la bataille de Midway. Une fois que vous aurez choisi l'une de ces batailles ainsi que votre côté (américain ou japonais), vous recevrez vos ordres de mission. Vous pouvez nommer différents pilotes, leurs succès et leurs échecs seront sauvegardés sur disquette.
Comme c'est toujours le cas avec les programmes de Lucasfilm, *Battlehawks 1942* bénéficie d'une réalisation de qualité. Les graphismes n'ont pas la même richesse que ceux de *Falcon*, mais ils sont très agréables et on se laissera séduire par le réalisme des missions. Le contrôle s'effectue à la souris et ne fait appel qu'à de rares manipulations du clavier. On appréciera la fonction replay qui vous permet d'utiliser une caméra pour filmer vos attaques afin de les revoir par la suite. La notice, en cours de traduction, présente une documentation très complète sur ce conflit, avec des photos d'archives et des cartes en couleurs. Si vous êtes un fan de simulateurs de vol, ce programme risque de vous décevoir, mais si vous aimez les jeux d'action vous aimerez ce programme à mi-chemin entre une simulation et un shoot-them-up.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Version ST

Cette version est très proche à la précédente. Un programme simple d'accès sans que cela soit trop au détriment du réalisme. L'action est prenante dès la première partie, mais il faut s'accrocher pour venir à bout des nombreux scénarios présentés.

A.H.-L.

Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Avis

Les programmeurs de Lucasfilm ne semblent pas avoir consulté la documentation technique du *ST*. S'ils l'avaient fait, ils sauraient que le *ST* dispose des qualités graphiques supérieures à celles du *C 64* ou d'un *PC* (en mode *CGA*). *Battlehawks* a un arrière-goût de *Dive Bomber* (déjà testé dans nos colonnes) qui, comme lui, présentait des graphismes et des animations quelque peu désuètes. En l'occurrence, les programmeurs de *Battlehawks* devraient lire *Tilt*, ils sauraient que les graphismes 3D en surface pleine donnent d'excellents résultats pour ce type de jeu. Eric Caberia

Ce jeu est assez inégal. Si la richesse des missions proposées en fait un jeu intéressant, en revanche la réalisation n'est pas au-dessus de toute critique. Tant s'en faut. Les avions sont souvent très petits à l'écran et se déforment lorsque l'on entreprend un virage. Les bruitages n'apportent pas grand-chose. Malgré ces défauts, *Battlehawks* garde cependant quelques atouts pour séduire.

Jacques Harbonn

Battlehawks 1942 n'est pas un simulateur de vol. Nous lui pardonnerons du même coup la trop grande simplicité de son pilotage. La stratégie (richesse des missions) est convaincante. Mais graphiquement, le décor extérieur est trop simple et le jeu est surtout trop saccadé dans les phases de combats. Un soft ludique mais assez pauvre graphiquement pour un *Atari ST*. Olivier Hautefeuille



Séance d'entraînement avec un partenaire, c'est le moment de se « faire les gants ».

The Champ

AMIGA

Une simulation de boxe où vous pouvez vous prendre pour Rocky et briguer le titre de champion du monde WBC. Entraînez votre champion et confrontez-le à ceux de vos amis ! Un produit tout indiqué pour les amateurs du genre.

Linel.

De tous les logiciels dédiés aux sports de combats, ceux traitant de la boxe font figure de parents pauvres. En effet, noyés dans le flot des softs de karaté, de kung-fu et autres combats de rues, les bons softs de boxe nous arrivent au compte-gouttes. C'est le cas de *The Champ* qui, précisons-le, est plus proche de la simulation que du jeu d'action. Son système de jeu est élaboré de façon à ce que le joueur puisse se mettre dans la peau du jeune ambitieux ayant l'œil du tigre ! Au début, le programme vous demande d'entrer le nom de votre poulain qui n'est, pour l'instant, qu'un inconnu. Ses premières armes, il les forge dans un terrain vague et pouilleux de la ville. C'est le moment de se faire remarquer par un entraîneur, en sortant vainqueur des deux « petits combats » proposés. Vous pouvez ensuite dire adieu à votre statut d'inconnu, vous êtes dorénavant le « petit qui monte » et les combats ont lieu dans le gymnase. Après quelques victoires chez les amateurs, les portes de la boxe professionnelle vous sont grandes ouvertes ! A ce stade, vous êtes le dernier du classement mondial et la lutte s'annonce rude. Mais qu'importe, vous êtes dans la course pour le titre mondial WBC et les combats ont lieu dorénavant devant un public vociférant ! Voilà pour le côté « Rocky » du jeu, en ce qui

concerne l'aspect simulation, on retrouve tous les ingrédients sans lesquels il ne mériterait pas ce qualificatif.
Commençons par le combat en lui-même, qui offre pratiquement toute la panoplie de coups (direct, uppercut, crochet, le coup « tueur ») et d'attitudes (garde haute ou basse, accrochage) d'un boxeur. Comme dans la réalité, les coups ont des effets variables, par exemple, l'uppercut fait plus de dégâts qu'un crochet. Un gros point noir, toutefois, l'absence d'esquives se fait cruellement sentir. Ceci dit, dès qu'un combat commence, on ne pense qu'à une chose : en mettre plein le portrait à l'adversaire ! L'ennui, c'est qu'il est aussi décidé que vous ! Aussi, votre premier souci doit être de détecter les points faibles de l'adversaire. Par exemple, votre tout premier concurrent se défend très mal contre les crochets et directs du gauche. Pendant le combat, des indicateurs d'énergie vous permettent de vérifier, en permanence, l'état de « fraîcheur » des deux combattants. Le souci de vraisemblance se vérifie également dans l'efficacité des coups qui varient selon le moral et la condition physique du boxeur. Un bon moral s'acquiert quand le boxeur place « une belle série » dans un round ou quand il remporte



L'entrée chez les « pros » est proche.



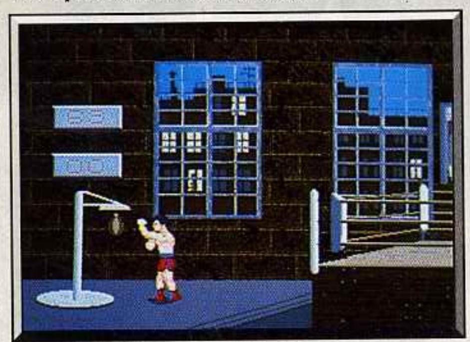
C'est le K.O. de la victoire !



Votre premier combat d'amateur.



L'indispensable « ralenti ».


De la vitesse et du punch !


Le saut à la corde : difficile !

une victoire. Une condition physique valable se « fabrique » pendant les séances d'entraînements (saut à la corde, punching-ball, etc.) toujours placées avant les matchs. Fidèle au principe déjà rencontré dans *Daley Thompson's Olympic*, ces séances sont des petits jeux qui font appel à votre dextérité au joystick.
Accessible à tous, ce logiciel offre cependant un challenge assez étoffé. Si les premiers adversaires sont vite balayés, les boxeurs professionnels « joués » par l'ordinateur sont très coriaces ! De plus, quand on sait que le programme enregistre et tient compte des performances de votre poulain, les défaites sont à éviter. Je vous recommande donc de vous « faire les gants » en jouant contre un copain (fous rires garantis) avant de vous attaquer au championnat de *The Champ* (parrainé par la très officielle WBC s'il vous plaît !). D'un point de vue technique, il y a du bon et du mauvais. On regrette la qualité des graphismes et de l'animation qui sont tout juste acceptables pour un *Amiga*. Par contre, rien à dire sur les bruitages qui sont très bien rendus. En outre, nous avons apprécié les petits plus tels que les ralentis sur les K.O. ainsi que la possibilité de créer des « data disks » où l'on peut sauvegarder ses champions. Ces « data disks » peuvent être envoyés à vos copains qui confronteront ainsi leurs champions aux vôtres ! Il ne vous reste plus qu'à entraîner correctement vos champions favoris. Un bon soft dans l'ensemble, mais uniquement pour les amateurs du genre.
Dany Boolauck

Type _______ *simulation sportive*
Intérêt _______ *15*
Graphisme _______ ★★★★
Animation _______ ★★★★
Bruitage _______ ★★★★★
Prix _______ *C*

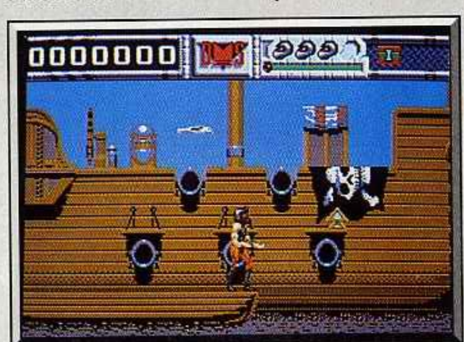
Scorpion

AMIGA

Pour son premier logiciel de jeu, Digital Magic a réussi à marier l'originalité et la passion : dans un monde anachronique, à une vitesse démentielle, des tas d'adversaires coriaces et des tonnes d'armes diverses.

Digital Magic. Programmation : Paul Holmes ; graphismes : Jon Law.

Digital Magic est un nouveau venu dans le monde des jeux qui compte se consacrer aux 16 bits. On ne peut que souhaiter la bienvenue à ce nouvel éditeur anglais qui démarre très fort avec ce superbe jeu d'action. Dès la première image, on est frappé par la qualité du graphisme ainsi que par les anachronismes de cette aventure. En effet, le héros futuriste arrive en hors-bord et saute dans un vaisseau de pirates. Plus tard, lorsqu'il marchera sur le quai au milieu des pirates, on aura la surprise de découvrir une automobile garée devant une maison. Ce curieux mélange séduira les amateurs de science-fiction et de voyages dans le temps.
Mais revenons à notre héros qui traverse le bateau

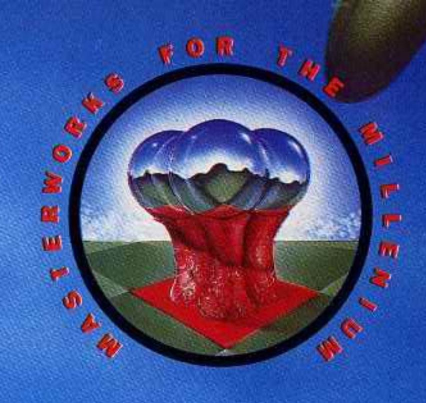


Ramassez les armes sur les écoutilles.



A l'abordage !

ARCHIPELAGOS







Atari ST screen shots

Imagine a game without violence, yet as chilling as abandoned places where people have died and never returned.
Imagine a 3D world, yet the only forces are those that come from the ground.
Imagine the danger of a tormented soul, carried aloft by nothing greater than the wind.

Archipelagos is a completely new sort of game. It offers 9,999 living landscapes, in 3D, with continuous smooth movement and scanning. It is so extraordinary it defies classification. It is the experience of the metaphysical.

Archipelagos is conceived and coded by Astral Software.



LOGOTRON
RECREATION

LOGOTRON LTD, DALES BREWERY, GWYDIR STREET, CAMBRIDGE, CB1 2LJ





Scorpion est un jeu d'action plein d'anachronismes.



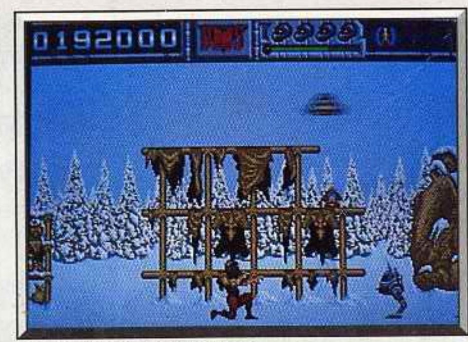
Prenez garde au mendiant.



Vous êtes attendu sur le quai.



Les robots passent à l'attaque.



On veut vous faire la peau.

et descend le long de la coque pour ramasser une première arme. Il remonte sur le pont, abat une mouette agressive d'un coup de laser et saute rapidement sur le bateau suivant. Tout va très vite, il monte, il descend, il saute et surtout il combat pirates, mouettes, crabes et poissons volants. Les décors sont magnifiques, mais on n'a pas le temps de les admirer car l'action est frénétique. Au moindre faux mouvement, c'est la chute dans la mer et la perte d'une vie. A chaque instant, le danger le guette : il passe devant un mât et un tonneau tombe et l'écrase, il repart pour se retrouver face à un canon et, avant même d'avoir eu le temps de réagir, une série de boulets vient le frapper. Il continue sa progression et finit par atteindre le quai. Il ne risque plus de tomber à l'eau, mais ses ennuis ne sont pas terminés pour autant. A peine fait-il quelques pas qu'une belle jeune femme en robe longue vient vers lui, sort un pistolet et tire. Ce n'est pas le moment de faire le joli cœur, il l'abat, puis il fait face à un énorme chien. Et ça continue, vous n'avez pas un instant de répit car de nouveaux monstres surgissent à chaque instant et il faut se battre désespérément pour gagner le moindre pouce de terrain. Plus loin, un mendiant dort par terre. Il a l'air inoffensif, mais alors que vous passez devant lui, il en profite pour sortir rapidement un couteau de ses manches et vous le planter dans le ventre.

Scorpion est un jeu difficile et on ne fait pas long feu lors des premières parties. Mais par la suite, on commence à repérer les coins les plus dangereux et on parvient à s'en sortir grâce à la rapidité de réaction de votre personnage. Et puis, on s'aperçoit rapidement qu'il faut absolument aller ramasser les armes, de plus en plus efficaces, que vous découvrez au cours de votre progression. Vous en aurez bien besoin pour triompher des cinq niveaux que présente ce programme. Après le port, vous traversez une forêt, des plaines enneigées et une crypte avant d'arriver dans le château où vous livrerez vos derniers combats.

Scorpion présente d'excellents graphismes avec des décors très variés et une quantité incroyable de monstres qui changent à chaque nouveau secteur. L'animation n'est pas moins réussie et le scrolling défile à une allure folle dans toutes les directions. Et puis, ce qui est primordial dans un jeu d'action, votre personnage répond immédiatement à la moindre commande et il est d'une maniabilité irréprochable. En revanche, la bande sonore n'utilise pas suffisamment les capacités sonores de l'*Amiga*, mais c'est bien là la seule critique que l'on puisse faire à ce programme. *Scorpion* devrait sortir prochainement sur *ST* et un second jeu d'action, *Trained Assassin*, devrait suivre rapidement. *Scorpion* est un grand jeu d'action comme on aimerait en voir plus souvent. Bravo Digital Magic et continuez comme ça.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.

Avis

Scorpion est superbe. Les dangers sont multiples et déjà difficiles dès le premier niveau. La fixité des pièges et attaques vous permettra de faire mieux au prochain parcours. Les graphismes et l'animation sont bien travaillés et la diversité des différents niveaux apporte une grande variété au jeu.

Jacques Harbonn

Les graphismes de *Scorpion* sont beaux, les animations rapides et souples, les bruitages excellents. Mais les programmeurs semblent s'être passé le mot pour ne nous faire que des remakes de *Ghost'n Goblins* en moins bien. Que diable ! messieurs les programmeurs, mettez vos talents au service de l'imagination toute puissante. Faites-nous délirer en nous faisant découvrir des univers insoupçonnés. Pour cela ouvrez les yeux et regardez autour de vous, notre monde regorge d'idées et de thèmes jamais exploités.

Eric Caberia

Le décor de *Scorpion* est vraiment très réussi, varié, précis, rien à voir avec celui de *Tiger Road* testé dans ce même numéro. Côté stratégie, il s'agit de mémoriser rapidement chaque parcours pour éviter les embûches. Un bon soft, assez classique dans son jeu mais heureusement complexe et varié. Un seul regret, le personnage, bien dessiné, n'est pas très richement animé.

Olivier Hautefeuille


RENEGADE III
THE FINAL CHAPTER
imagine
...the name of the game
LE CHAPITRE FINAL. Quand un homme perd sa femme . . . il perd la tête! Dans ce chapitre final, RENEGADE doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de l'Egypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais . . . mais rappelez-vous . . . votre petite amie veut vous voir vivant!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA. REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145





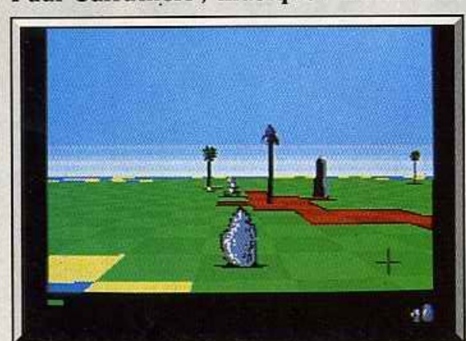
Au centre des arbres, se trouve le Necromancer avec son unique et gigantesque œil.

Archipelagos

ATARI ST

Les Visiteurs ont détruit les Anciens et laissent derrière eux ces obélisques pollueurs. Vous êtes le dernier être vivant capable d'empêcher la destruction des archipels par ce terrible liquide rouge ! Un passionnant jeu de stratégie.

Logotron. Conception : Astral Software ; programmation et graphismes : Paul Carruthers ; musique : David Whittaker.



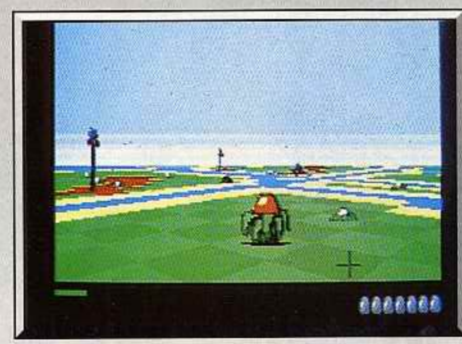
Détruisez ces pierres.

La préversion nous avait fait si bonne impression (voir *Tilt* n° 64, page 14) que nous n'avions plus qu'une idée en tête : voir la version définitive ! Elle est enfin arrivée et nos espoirs ne sont absolument pas déçus, mais ne brûlons pas les étapes et commençons par le scénario. Le titre, sans équivoque, décrit parfaitement votre terrain d'action : des groupes d'îles. Le motif de votre intervention est issu d'une très longue histoire. Il y a quelques temps de cela, les Anciens furent réduits à l'impuissance par des envahisseurs nommés les Visiteurs. Après avoir rapidement étouffé une tentative de rébellion, les Visiteurs mirent définitivement fin à l'existence des Anciens. Leur sang fut absorbé par la Terre, leurs corps furent transformés en pierres et d'imposants obélisques devinrent les gardiens des archipels. Depuis, la vie est menacée par un liquide rouge mortel qui ne cesse de se répandre dans les archipels. Vous avez pour mission de sauver tous les archipels contaminés. Le mal vient, en fait, du pouvoir que renferment ces obélisques (un par archipel) et qui est à l'origine de ce désastre. Curieusement, mais c'est comme ça, l'obélisque reçoit son énergie des pierres disséminées dans les îles. Il suffit donc de détruire les pierres pour priver l'obélisque de son pouvoir et le détruire par la suite. Toutefois, sachez que ces fameuses pierres ne sont destructibles que si elles sont reliées à l'obélisque par de la terre. Les choses se compliquent un peu n'est-ce pas ? Pas de panique, il suffit de créer des morceaux de terre pour relier les îles. Oui, mais pour créer de la terre, il faut une énergie quelconque, nous direz-vous. Qu'à cela ne tienne, la destruction des pierres vous en apporte et ce n'est pas tout, jetez un coup d'œil sur les photos d'écrans, vous y verrez des plantes nommées « pods ». Il suffit de cliquer à la base de ces plantes pour les désintégrer et récupérer ainsi de l'énergie. Hormis la création de terres, cette énergie vous sert également à décontaminer les terres intoxiquées. Un détail qui a son importance, une fois que toutes les pierres sont détruites, vous avez un temps limite pour atteindre l'obélisque et le détruire. Sachez également que le moindre contact avec le liquide rouge est fatal.

Toutes ces opérations ne seraient que routine s'il n'y avait pas ces damnés arbres qui croissent et se multiplient à une vitesse stupéfiante. Ils répandent ce liquide malsain qu'ils absorbent, dans un premier temps, pour ensuite le restituer à leur tour, augmentant ainsi la vitesse du processus de contamination. Dans les premiers niveaux, l'ennemi est facile à vaincre et la victoire vient parfois en moins d'une minute.



Les « pods » à énergie.



Un Blood Egg en pleine éclosion.

Dès le monde n° 10, les choses deviennent plus intéressantes car vous êtes confronté, pour la première fois, au problème de connections de pierres à l'obélisque. Dès le monde n° 13, vous faites connaissance avec une « charmante créature » nommée le Necromancer. Dangereux, il détruit des morceaux de terre avec une déconcertante avidité. Les Blood Eggs, eux, n'entrent en scène que plus tard (monde n° 20). Le poison libéré par ces œufs est si concentré qu'il dévore des morceaux d'îles ! D'autres surprises du même genre vous attendent un peu plus loin, à vous de les découvrir.

Archipelagos est un jeu de stratégie passionnant et plein de rebondissements. La vitesse de propagation du poison est telle qu'il n'y a pas de temps mort, ni de place pour la fantaisie. Sur le plan technique, nous avons apprécié le scrolling multidirectionnel et le point de vision placé à quelques mètres du sol. Un mot sur la bonne qualité de l'environnement sonore. Des heures de jeu en perspective pour les amateurs du genre avec ce must ! (Prévu sur *Amiga*, *PC*.)

Dany Boolauck

Type	*stratégie*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*



OPERATION
WOLF
RESCUE THE HOSTAGES !
RESCUE THE HOSTAGES !
RESCUE THE HOSTAGES !
RESCUE THE HOSTAGES !
OPERATION WOLF
ocean
Licensed from © Taito Corp. 1988
TAITO
COIN-OP
Une recréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmares 1988 – 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vos entrane dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur evasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original – réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.
ZAC DE MOUSQUETTE.
06740 CHATEAUNEUF DE
GRASSE. TEL: 93 42 7145.



Le jeu des « Six Remarquables Faultons », visez juste si vous voulez être qualifié !

Grand Monster Slam

AMIGA

A mi-chemin entre le soccer et le football américain, ces olympiades du monde de Ghold vous riveront à vos moniteurs. Battez-vous à coups de Beloms pour gagner le maillot jaune et la médaille tant convoités.

Golden Goblins. Conception : Rolf Lakämper ; graphismes : Hartwig Nieder-Gassel.

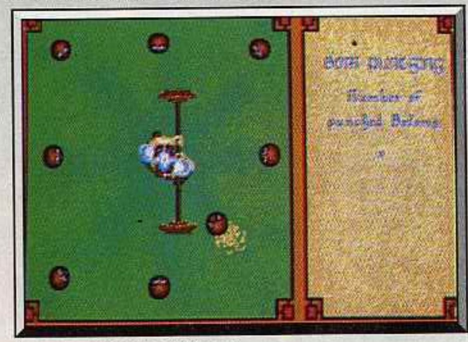
Tous les cinq ans, dans le lointain monde de Ghold, le grand événement est au centre de toutes les conversations. Le Grand Monster Slam va enfin commencer ! Cette compétition sportive a la particularité de réunir pratiquement tous les peuples de la planète, chaque race y délègue un champion pour tenter de remporter le maillot jaune (si, si) et la médaille d'or ! La renommée de ces « joutes » est telle que, tous les ans, de nouveaux participants viennent tenter leur chance. Cette année voit l'arrivée des nains qui entrent, pour la première fois, dans la compétition. Représentant de cette vaillante race, vous êtes celui à qui incombe la rude tâche de gagner ! Le principe du Grand Slam est fort simple : huit concurrents s'affrontent au cours d'un tournoi, dans des épreuves éliminatoires qui ressemblent à un curieux mélange de tennis et de football américain. Deux champions sont placés, face à face, sur un terrain ressemblant à un petit terrain de football (voir photos d'écrans). Il s'agit pour chaque concurrent de se débarrasser de tous les Beloms présents dans son camp en les expédiant, à coups de pieds, chez l'adversaire. Créatures dociles, les Beloms se font allègrement botter l'arrière-train et (comble de zèle) se replacent automatiquement, après chaque atterrissage, sur la ligne « tir », fin prêts pour le prochain « shoot ». Le joueur qui n'a plus de Beloms dans son camp doit se ruer vers le camp adverse ; c'est le « home run » de la victoire. Des règles de jeu simples et rapidement assimilables, voilà ce qu'un fana de jeu d'action apprécie. Et si le jeu est, de surcroît, très prenant, c'est le rêve ! *Grand Monster Slam* fait partie de cette catégorie. Il ne suffit pas seulement de « shooter » bêtement tous les Beloms vers le camp adverse. L'astuce du jeu consiste à renverser son adversaire d'un bon coup de Belom. Les quelques secondes de répit ainsi acquises sont à mettre à profit pour vous débarrasser de quelques Beloms supplémentaires. Toutefois, ne comptez pas gagner si vous n'avez pas élaboré une tactique basée sur les points faibles de l'adversaire. La précision de ce dernier fait très vite pencher la balance en votre défaveur. Attention, dans les cas où le joueur envoie trop de Beloms dans le public, il accumule des pénalités. Trop de pénalités de votre part (ou de votre adversaire) provoque l'apparition du Pelvans, une créature qui, correctement « shootée » par votre concurrent, peut causer votre perte ! En cas de victoire, vous êtes qualifié pour la deuxième division où vos sept adversaires sont, bien entendu, plus coriaces. Le terrain, quant à lui, comporte des obstacles supplémentaires. Finalement, le gagnant de la deuxième division a le droit de combattre les plus grands et de tenter de prendre le titre de super-champion ! Et nous pouvons vous assurer qu'il y a du pain sur la planche. Bien entendu, toutes ces épreuves sont entrecoupées d'épreuves intermédiaires de qualification ou de rattrapage qui vous permettent d'améliorer (ou d'aggraver !) votre score. La première se nomme « The Beloms Revenge » où vous devez repousser, un certain nombre de fois, l'attaque de huit de ces curieuses boules. La seconde, « The Remarkable Six Faultons », requiert un certain coup d'œil (voire deux) et un bon timing pour lancer correctement les Beloms dans la gueule de ces fameux Faultons (voir photo).



Un coup de Belom renversant !



Le « home run » victorieux.



La revanche des Beloms.

Très agréable à pratiquer *Grand Monster Slam* est l'un de ces jeux si prenant qu'on passe des heures à y jouer sans s'en rendre compte ! Techniquement très bien réalisé, ce logiciel mérite de figurer dans votre logithèque. Un excellent divertissement. (Bientôt disponible sur *ST, C 64, PC.*)

Dany Boolauck

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

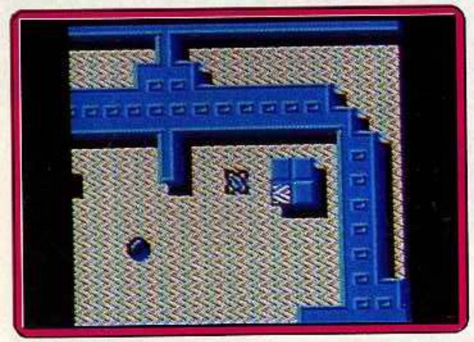
ROLLING SOFTS

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Titan

C 64, disquette Titus

Ce logiciel achève sans aucun doute la longue odyssée du casse-briques. Après



l'adjonction de gadgets de toutes sortes (raquettes, lance-missiles, ou briques résistantes), les logiciels de ce type semblaient de nouveau à bout de souffle. L'arrivée de *Titan* a apporté un formel démenti à ces assertions pessimistes. En effet, le mode over scan (votre écran ne visualise qu'une partie de l'univers courant de la balle) permet de faire un sang neuf à ce genre. Seule particularité notable de la version *C 64* : l'absence de suivi automatique de la balle (qui a dû être à l'origine de nombreuses migraines pour les possesseurs de *ST*). Les graphismes et les animations sont d'excellente qualité (en particulier le scrolling multidirectionnel). Les bruitages malgré leur discrétion ne nuisent pas à l'efficacité de l'ensemble.

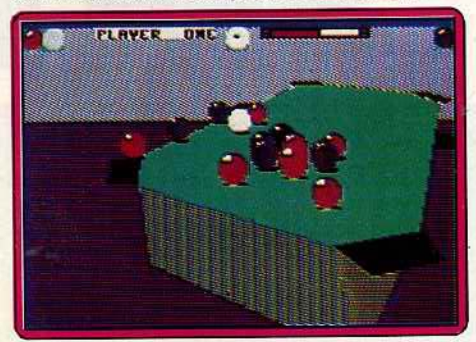
Eric Caberia

Type	**casse-briques**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

3D Pool

C 64, disquette Firebird

Comment rendre sa jeunesse à un type de



jeu déjà bien développé sur micro ? Les billards informatiques avaient atteint une qualité et une richesse maximales. En développant un jeu 3D, les concepteurs de softs relancent la mode du « pool ». Après le superbe *Billiard Simulator* sur *ST, 3D Pool* vous offre un décor et un jeu très simples. Seul intérêt de la partie, le joueur ne va plus orienter sa canne, mais carrément tourner autour de la table pour choisir son angle de tir. Manié au joystick, l'orientation 3D de la vue est très souple. Mais en contrepartie, tous les éléments du jeu sont simplifiés à l'extrême, ce qui n'était pas le cas pour *Billiard Simulator*. Le graphisme est assez grossier et les menus de sélection se résument en une page texte assez froide. Pas de fioriture donc, tout juste un jeu efficace et très visuel. Réservé aux amateurs. (Adaptations prévues sur tous les micros).

Olivier Hautefeuille

Type	**billard 3D**
Intérêt	**14 pour la 3D**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

Test Drive II, The Duel

PC EGA, CGA, disquette Accolage

La première version de *Test Drive* (cf. dossier *Tilt* n° 51) nous avait tout à la fois séduit par son réalisme et lassé par l'étroitesse de son terrain de jeu. *The Duel* développe la même dualité. Rien d'étonnant à cela, le



programme est presque inchangé ! Seule différence majeure, il est possible de ne pas se lasser ici d'une route trop monotone en investissant dans des disques de scénarios qui ne sont, bien sûr, pas compatibles avec *Test Drive I*. L'idéal eût été de ne pas acheter *Test Drive I* lors de sa sortie et de payer (cher !) *Test Drive II* et ses scénarios. Complexe et onéreux, serait-ce un attrape-nigaud ? ... Un très bon soft pourtant !

Olivier Hautefeuille

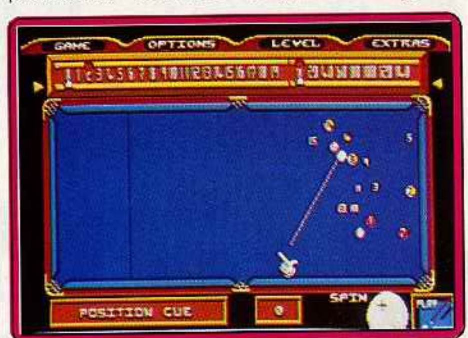
Type	**simulateur de course auto**
Intérêt	**18**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

(sans compter disques scénarios autos et paysages)

Steve Davis Snooker

ST, disquette CDS

Une excellente simulation de billard qui plaira aux « accrocs » du genre. Le logiciel



dispose, en effet, d'un nombre considérable de fonctions paramétrables (choix du type de billard, américain ou anglais. Vous pouvez jouer contre la machine ou contre un adversaire humain. Les effets de balle sont réalistes et permettent d'organiser de véritables écheveaux de trajectoires). Les graphismes sont fins à tel point qu'il est possible de voir les numéros inscrits sur les balles, les animations sont extrêmement lisses et les bruitages agréables (le bruit sourd des balles rentrant dans les trous est superbe). A noter une spectaculaire fonction zoom qui vous permet de voir en gros plan certaines portions du billard.

Eric Caberia

Type	**simulation**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

Falcon

Amiga, deux disquettes Spectrum Holobyte

Les amateurs du genre ne savent plus où donner du joystick face à cette avalanche



de simulations, toutes plus réussies les unes que les autres. *Falcon* se place indiscutablement dans le peloton de tête aux côtés de *F18* et *F19*. La version *Amiga* est identique à celle sur *ST* (voir *Tilt* n° 63.

p. 38), c'est-à-dire qu'elle est magnifique. La réalisation est tellement convaincante, qu'elle fera craquer même les joueurs les plus réticents à ce genre de programme. Toutes ses qualités font de *Falcon* l'un des plus grands hits de ce début d'année : réalisme du vol, précision des décors, variété des missions, possibilité de connections entre deux ordinateurs, etc. La notice volumineuse est en français et la traduction est excellente, ce qui est suffisamment rare pour être signalé. Il semble difficile de faire encore mieux, mais après tout on le pensait également à propos de *F18*, il y a quelques mois. Un must. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type — *simulation*
Intérêt — *18*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *C*

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer

Amstrad CPC, disquette Electronic Arts

Voici enfin la version *CPC* de cet excellent simulateur d'acrobatie aérienne déjà testé sur *PC* (*Tilt* n° 46) et *C 64* (*Tilt* n° 52). Ce logiciel vous propose seize missions distinctes, un slalom entre des tours, un rase-mottes sous des portiques, divers vols d'entraînement, etc. La mise en place graphique et sonore de cette version *CPC* est



très convaincante. L'animation est certes un peu saccadée mais l'ensemble reste réaliste, notamment en ce qui concerne les réactions de l'appareil et le graphisme 3D surface pleine du décor. Malheureusement, les possibilités réduites de la machine ont contraint les programmeurs à supprimer des menus les options d'enregistrement des vols, le suivi d'un concurrent ou les vues extérieures de l'avion. Le soft est donc moins complet que ces collègues *C 64* ou *PC*. Il n'en demeure pas moins très ludique.

Olivier Hautefeuille

Type — *simulateur de vol acrobatique*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*

Crazy Cars II

CPC, disquette Titus

Vous tenez le rôle d'un agent du FBI chargé de démanteler un gang de casseurs soutenu par des policiers ripoux. Au volant d'une Ferrari, vous devez traverser quatre Etats américains, traqué par la police qui dresse des barrages routiers pour tenter de vous arrêter. Vous disposez d'un temps



limité pour vous rendre d'un point à un autre, aussi étudiez attentivement la carte pour choisir le meilleur itinéraire et gardez un œil sur le tableau de bord pour ne pas rater la bonne intersection. N'hésitez pas non plus à couper à travers champs, pour rejoindre une autre route qui vous fera gagner du temps. Cet habile scénario renouvelle avec bonheur le genre et on se laisse tout de suite prendre au jeu. Les commandes sont très précises, heureusement car c'est un jeu difficile. Un programme passionnant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type — *course automobile*
Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*

Version Amiga

La version *Amiga* de *Crazy Cars II* est excellente et on est tout de suite séduit par cette course pas comme les autres. La réalisation est irréprochable et la bande sonore très convaincante. On entend même le bruit du vent lorsqu'on s'arrête pour consulter la carte. Une réussite. A.H.-L.



Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *C*

TV Sports Football

Amiga, disquette Mirrorsoft

Le football américain est un jeu peu connu en France. Ce logiciel se propose de vous le faire découvrir. Si vous débutez, je vous conseille de commencer par les options entraînement pour apprendre les différentes tactiques et le jeu de la balle. Les graphismes sont splendides et l'animation très



fluide. De plus, le programme vous montre par moment la foule ou un joueur en gros plan. Les bruitages digitalisés complètent bien l'ambiance (Notice en français).

Jacques Harbonn

Type — *football américain*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *C*

Face Off

Atari ST, disquette Anco



Face Off n'est pas une pure merveille. Tout juste un très simple jeu de hockey sur glace qui vous offre une vue aérienne assez correcte, une animation lente mais souple et des bruitages assez réduits. Le jeu est pourtant prenant. Les passes sont suffisamment précises pour que s'installe vite une réelle stratégie d'attaque et de défense. On se sert du rebond du palet sur les bords du terrain pour éviter l'adversaire et approcher le but ennemi. En mode deux joueurs ou contre l'ordinateur, une partie très simple mais ludique. Olivier Hautefeuille

Type — *hockey sur glace*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *B*

Bowls

Amiga, disquette Simulmondo

Bowls est, à ma connaissance, le premier simulateur de pétanque disponible sur micro. Simulmondo, une société italienne, propose ici un jeu relativement simple mais tout de même complet. Le menu de présentation offre trois types de terrain, terre, sable ou piste et surtout un mode entraînement qui vous permettra d'étudier l'effet du « spin », de la puissance et de la direction de vos tirs. Mise en place graphique multifenêtrée, animation 3D du lanceur et bruitages parfois trop réduits, *Bowls* est simple mais efficace, pourvu que l'on apprécie la moins grande richesse ludique de la pétanque par rapport au golf ou au minigolf. Olivier Hautefeuille



Type	pétanque
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	B

Kenseiden

Console Sega, cartouche Sega



Hayato, un samouraï, doit traverser le Japon à la recherche d'une épée magique. Dans chacune des seize provinces que vous traversez, vous affrontez de nombreux adversaires avant de trouver la sortie qui mène au niveau suivant. Vous êtes armé d'une épée et vous ne disposez que de deux coups différents. Mais chaque fois que vous vaincrez un sorcier, vous obtiendrez un parchemin qui élargira votre panoplie de coups. Les combats, assez difficiles, exigent beaucoup de précision car votre épée n'est efficace que si vous êtes exactement à la bonne distance de vos ennemis qui sont très mobiles. Les sorciers sont redoutables et il faudra découvrir leur point faible avant de pouvoir en triompher. L'action se déroule dans des décors exotiques et on appréciera le fait que l'aventure ne soit pas linéaire. En effet, à partir du second niveau, vous pouvez choisir librement votre prochaine étape. Un jeu d'action difficile, mais prenant. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Pacland

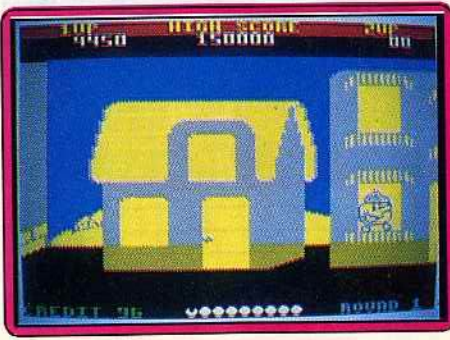
ST, disquette Grandslam

Après son historique adaptation de *Pac Mania*, Grandslam continue sur sa lancée en faisant l'adaptation sur micro d'une autre borne d'arcade dédiée à *Pacman*. Le traditionnel labyrinthe est abandonné, puisque c'est dans un environnement riche en décors que se déplace votre adversaire. Les fantômes tentent comme d'habitude d'entamer votre progression. Les graphismes sont proches de ceux de la borne d'arcade. Les animations sont correctes (bien que le scrolling latéral eut gagné à être un peu plus fin). Le thème musical de *Pacman* comme fond sonore est toujours aussi entraînant. Eric Caberia



Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version Spectrum



Cette adaptation est réussie. Le graphisme des sprites est travaillé et leur animation rapide et fluide. Les bruitages aussi sont de bonne qualité. En revanche, les décors sont assez peu variés au sein d'un même niveau et il est bien dommage d'avoir limité ainsi la palette. Mais en dépit de ces défauts, ce jeu simple reste prenant (K7). J.H.

Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Ballistix

Amiga, disquettes Psyclapse

Ballistix est une synthèse des différents jeux de balles existants. Tenant à la fois du football, du billard et du flipper, ce jeu aurait tout pour plaire... s'il était sorti avant *Speedball*. Malheureusement, bien qu'excellemment réalisé (ses graphismes et animations sont de bonne qualité), il ne parvient pas réellement à accrocher. Un désagréable sentiment de platitude (et de déjà vu) se dégage, donnant ainsi l'impression qu'il ne suffit pas d'agiter les thèmes différents dans un shaker pour atteindre à coup sûr l'originalité. Néanmoins, les fanatiques des jeux de balles y trouveront sûrement leur compte. Eric Caberia



Type	action
Intérêt	11
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Version ST

La version *ST* de *Ballistix* reprend toutes les caractéristiques de celles de l'*Amiga*.



Exception faite des performances sonores de moindre qualité sur le *ST*. E.C.

Intérêt	**11**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

Thunderwing

ST, disquette Cascades Games

Inutile de s'attarder sur le scénario de ce programme, puisqu'il s'agit d'un shoot-them-up et qu'en l'occurrence son intérêt se situe surtout au niveau ludique. Il est, en effet, riche en surprises (ennemis variés et attaques incessantes). Le scrolling vertical est de qualité : il laisse découvrir progressivement des installations ennemies plus hostiles les unes que les autres. Par ailleurs, un astucieux système d'armes évolutif (semblable à celui de *Xenon*) vous permet d'augmenter progressivement votre puissance de feu. En revanche, les graphismes ne tirent pas le meilleur parti de la machine (l'utilisation des couleurs fait un peu fouillis). La grande qualité de ce programme réside cependant dans sa progressivité qui le met à la portée de tous les joueurs. Eric Caberia



Type	**action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

Kings of the Beach

PC EGA, CGA, disquette Electronic Arts

Les amateurs de volley-ball retrouveront ici la qualité légendaire des productions sportives d'Electronic Arts. Sur un terrain semi-3D, les quatre joueurs de ce match sont animés de façon très réaliste. *Kings of the Beach* est, de plus, très facile à prendre en main. Un mode d'entraînement particulier existe pour chacun des types de frappe de la balle : renvoi haut, bas et tir. Après avoir répété chacun de ces mouvements hors du match et face à un entraîneur, le joueur n'aura aucun mal à affronter l'adversaire. Grâce à ces trois modes « entraînement », ce soft vous permet de ne pas buter trop longtemps



sur la technique et la précision du maniement et donc de bien profiter de la stratégie du jeu. Les renvois de balle sont très réalistes puisque la portée d'un tir dépend de la position du joueur et du moment où il frappe la balle. Un soft maniable et réaliste. A voir. Olivier Hautefeuille

Type	**volley-ball**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	**B**

Captain Blood

Apple II GS, disquette Ere Informatique

Bob Morlock, concepteur de ludiciel, est désintégré physiquement puis rematérialisé dans l'univers d'un jeu informatique sous l'identité du Captain Blood. Affaibli par le manque de fluide vital en résultant, Blood, avec l'aide de la bioconscience de l'Arche, traque dans toute la galaxie ses cinq derniers clones — les numéros — qu'il lui faudra détruire. La conversion pour le *GS* est bien réalisée, mis à part les survols en fractales et les effets de palettes indignes du *GS*. Sans être un jeu qui vous tiendra en haleine de longs mois durant, Blood apporte certaines innovations intéressantes (le système de l'Upcom par exemple). Un bon jeu, quasi-mythique, malheureusement un peu desservi par un scénario trop simpliste.

François Hermellin



Type	*aventure*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*n.c.*

Balance of Power, 1990 Edition

Amiga, disquette Mindscape

Inutile de présenter la première version de cet excellent wargame géopolitique testé



(*Tilt* n° 42) sur *Mac* et *Amiga* et sur *PC* (Hors-Série n° 9). Face au succès remporté par ce titre auprès des amateurs de stratégie pure, Mindscape nous propose ici une version nommée *1990 Edition*. Le principe du jeu et sa mise en place graphique n'ont pas changé. Par contre, l'auteur a encore développé la richesse stratégique de la partie, rendu le jeu plus rapide et, surtout, il a actualisé les événements de façon à coller au mieux à cette cruelle fin de siècle... Pour les amateurs du premier titre, un soft à ne pas négliger. Pour les novices, il ne manque que la traduction française du jeu et de sa notice.

Olivier Hautefeuille

Type	*wargame*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*C*

Arkanoïd

Apple II GS, disquette Taito

Le scénario d'*Arkanoïd* est aussi stupide qu'inintéressant. Il s'agit, en bref, d'une histoire de vaisseau spatial attaqué dans l'espace, de capsule de secours, de com-



plexe Doh d'énergie pure et autres billevesées. La seule chose qu'il convient de retenir est que ce jeu est un classique, qu'il est génial et que la conversion *GS* (aussi réussie que celle pour *Amiga*) est complètement démente ! L'animation est impeccable, l'environnement sonore est superbe. A partir d'un casse-briques, Taito a réussi à faire un hit où les différents bonus rendent le challenge difficile mais jamais impossible. Les Japonais commencent à s'intéresser au *GS*, et avec des adaptations de cette qualité, on ne peut que s'en réjouir. A se procurer dans les dix minutes qui suivent la lecture de cet article !

François Hermellin

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*

The Goonies II

Console Nintendo, cartouche Konami

Les Japonais sont vraiment les rois de l'arcade/aventure et Konami le démontre une fois de plus avec cet excellent programme. Vous devez libérer les autres goonies qui sont retenus prisonniers par le gang Fratelli. Le repaire de la bande est très vaste et il vous faudra beaucoup de temps pour en faire le tour. Heureusement un système de codes vous dispense de reprendre le jeu depuis le début à chaque nouvelle partie, faute de quoi vous n'auriez pas une chance de mener cette aventure à son terme. Dans la phase d'exploration, vous passez d'échelles en plates-formes en évitant de nombreux ennemis. Lors des premières parties, on a quelque mal à s'y



retrouver dans ce dédale de salles, d'autant plus qu'il y a la facade et l'arrière du bâtiment, et que l'on passe de l'une à l'autre en utilisant certaines portes. Vous devez également explorer des pièces secrètes dans lesquelles se trouvent toutes sortes d'objets indispensables à la réussite de votre mission. Un jeu d'une grande richesse dont vous n'êtes pas près de voir la fin. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*D*

Prison

ST, disquette Chrysalis

Vous incarnez un policier injustement accusé d'un crime qu'il n'a pas commis et qui a été exilé sur une lointaine planète. Votre but : trouver une navette spatiale monoplace avant les autres relégués. A l'usage, le programme manque de progressivité et surtout d'entrain, si bien que vous pouvez carrément vous ennuyer dans des sections où il ne se passe rien. Certaines



réponses de l'ordinateur sont dépourvues de logique : si vous demandez au programme quels sont les objets présents dans un tableau, il vous répond négativement alors que des items sont effectivement présents. Les graphismes sont riches en cou-

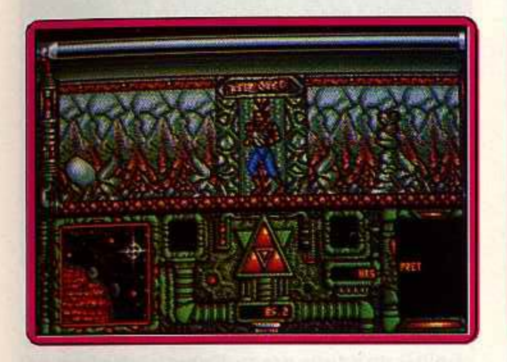
leurs, trop peut-être, si bien qu'il est difficile de discerner les objets à collecter. Un programme navrant.

Eric Caberia

Type	***action/aventure***
Intérêt	***8***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

Version Amiga

La version *Amiga* de *Prison* est très proche de la version *ST* en ce qui concerne les graphismes et animations. Les bruitages sont en revanche plus beaux, en particulier la bande musicale d'introduction. E.C.



Intérêt	***8***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

H.K.M.

Amiga, disquette US Gold

Ce nouveau programme de combat est la suite de *Street Fighter* dont il reprend le principe : une suite de combats qui se déroulent dans différents pays. Vous affrontez toutes sortes d'adversaires : un soldat



russe et son chien enragé, un toréador et même les prostituées d'Amsterdam. Le principal défaut de *Street Fighter* était sa facilité car il était possible de vaincre tous ses adversaires en n'utilisant pratiquement qu'un seul coup. On ne peut pas en dire autant de *H.K.M.* puisque, cette fois, ils ont un net avantage sur vous. En effet, le niveau d'énergie des deux combattants diminue chaque fois qu'ils prennent un coup, mais celui de votre adversaire remonte rapidement et pas le vôtre. Pour vaincre, il faut prendre des risques et frapper sans relâche. *H.K.M.* est un bon programme de combat, mais rien ne le distingue vraiment de ses concurrents. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	***combat***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

Version CPC

Les performances plus modestes du *CPC* conduisent à être plus indulgent. Le programme paraît moins médiocre. Néan-



moins, si vous cherchez un jeu de combat qui mette l'accent sur le réalisme : continuez votre chemin. Eric Caberia

Intérêt	***9***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

Version ST

Human Killing Computer pourrait être l'autre titre de ce programme dont l'intérêt est discutable. Les logiciels de combat antérieurement parus sur la machine sont,



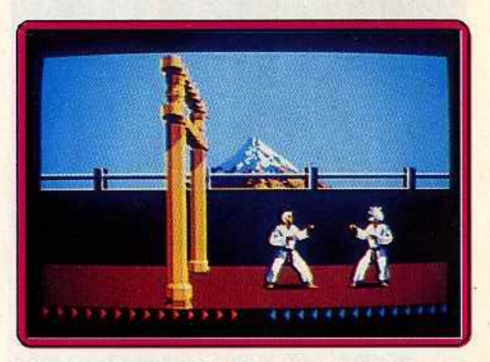
en effet, largement supérieurs à ce programme. Les scènes de combats manquent de réalisme (il faut vraiment avoir de l'imagination pour croire que l'on se bat), il est, par ailleurs, difficile de porter un coup avec précision. Bien que les graphismes soient corrects, les animations portent le coup de grâce à *H.K.M.* : les évolutions de vos adversaires font davantage penser à une danse de Saint-Guy qu'à un combattant en posture d'attaque. E.C.

Intérêt	***7***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

Karateka

Atari ST, disquette Broderbund

Ce logiciel, Tilt d'Or 1985 dans sa version *Apple*, est maintenant disponible sur *ST*. Vous incarnez un karatéka et devez délivrer la belle princesse des griffes du méchant seigneur, en combattant contre ses sbires, en passant quelques pièges et en venant à bout de son oiseau. La mise en image avec changement de plan comme dans un film est agréable. Malheureusement le reste ne suit pas. Si le graphisme des combattants est joli, les décors sont aussi dépouillés que dans la version *Apple*, ce qui est difficilement acceptable sur un *ST*. De plus, l'animation est lente, plus lente que sur l'original, ce qui est quand même un comble. Quant aux bruitages, ils sont tout simplement identiques avec quelques petits extraits de musique monophonique et des bruitages proches du « bip » ! De grâce, messieurs les programmeurs, quand vous adaptez un hit venant d'un 8 bits sur un 16-32 bits, prenez au moins la peine d'utiliser



les capacités de la machine. A réserver donc aux nostalgiques. Jacques Harbonn

Type	***action***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	★
Prix	***C***

Turbo esprit

Amstrad CPC, cassette Durell/Elite

Ce soft profite d'un scénario original et complexe. Votre voiture sillonne les rues de la ville. A chaque intersection, le pilote décide, selon la carte et la position des voitures ennemies (dealers de drogue, chauffards, etc.), de tourner à gauche, à droite ou même de faire demi-tour. La simulation est réaliste. La voiture dérape dans les virages, profite d'une marche arrière pour tourner en « créneau »... Ce duel action-stratégie est excellent dans le principe : d'un côté, l'action de la course, de l'autre la réflexion pour le choix ▶



de la cible, du meilleur itinéraire à suivre. L'*Amstrad CPC* arrive pourtant tout juste à mettre en œuvre un jeu aussi complexe. Résultat, le décor et les sprites sont très simples. Pour conclure, un bon logiciel sur *CPC* qui gagnera beaucoup à être adapté sur seize bits. Olivier Hautefeuille

Type ______ *action et stratége*
Intérêt ______ *15*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ *B*

Version C 64



Turbo Esprit est bien moins convaincant sur *C 64* que sur *CPC*. Les sprites sont plus petits, l'animation plus saccadée. Le jeu est, de plus, très lent. Seuls les bruitages sont mieux réalisés dans cette version. O.H.

Intérêt ______ *12*
Graphisme ______ ★★
Animation ______ ★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ *B*

Run the Gauntlet

Atari ST, disquette Ocean

Run the Gauntlet est une simulation sportive qui regroupe des épreuves de course 4 x 4, de bateaux à moteur, de marathon. La présentation de la partie est très soignée (graphisme et musique). En revanche, l'ensemble du jeu manque de cohérence. Les courses d'engins sont trop classiques : vue aérienne, maniement simpliste des véhicules, rien de neuf en fait, tant au niveau de la réalisation que de la mise en scène. L'épreuve de course à pieds est plus intéressante (maniement joystick complexe). L'ensemble ne parvient finalement pas à « crever » l'écran. Olivier Hautefeuille

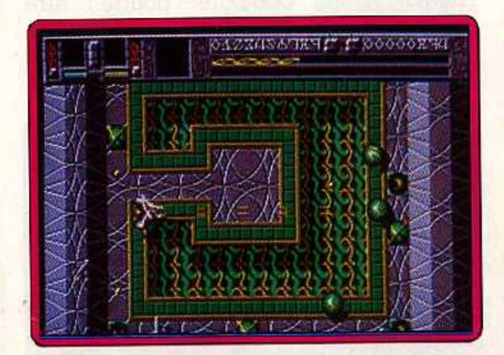


Type ______ *sport/courses multiépreuves*
Intérêt ______ *13*
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ *B*

Fusion

ST, disquette Electronic Arts

La version *ST* de *Fusion* est un excellent produit, comme son homologue sur *Amiga* que nous avions testé dans la rubrique Hits du n° 61. Vous devez parcourir un univers plein de dangers afin de reconstituer une bombe qui permettra la neutralisation définitive de vos ennemis. Le programme dispose d'un aspect stratégique très important qui fait de lui bien plus qu'un jeu d'arcade. Certaines étapes ne peuvent être en effet résolues qu'en faisant preuve d'ingéniosité. Les graphismes sont excellents et n'ont rien à envier à ceux de l'*Amiga* (qui déjà étaient superbes). En revanche, le scrolling multidirectionnel qui avait fait les délices des Amigaphiles est inexistant sur la version *ST* qui doit se contenter seulement d'un scrolling vertical. Malgré tout, un bon logiciel. Eric Caberia



Type ______ *action/stratégie*
Intérêt ______ *14*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ *C*

Gary Lineker's Hot Shot

C 64, K7 Gremlin

Après *Gary Lineker's Superskill* qui vous offrait de suivre l'entraînement du célèbre joueur anglais, voici un programme de football. Le terrain est vu de dessus et défile en scrolling multidirectionnel. Le jeu est assez réaliste : chaque équipe comporte onze joueurs et on peut ajuster la puissance et la direction de ses tirs. L'arbitre sanctionne même les joueurs qui commettent des fautes et il peut accorder un coup franc. En revanche, l'ordinateur contrôle le goal, ce qui se révèle assez frustrant à l'usage. Par ailleurs, la gestion des déplacements des joueurs est parfois surprenante. Ainsi, lorsque vous tirez une touche, aucun de vos équipiers n'est présent sur l'écran pour recevoir la balle. *Hot Shot* est un honnête



programme de football, assez agréable à jouer, mais qui n'atteint pas le niveau de qualité de *Microprose Soccer*. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *football*
Intérêt ______ *12*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ *B*

Version CPC

La version *CPC* de *Gary Lineker's Hot Shot*



présente des graphismes de meilleure qualité que ceux de la précédente. Le scrolling, assez saccadé, est fatigant pour les yeux. A.H.-L.

Intérêt ______ *12*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ *B*

Version Spectrum

Gary Lineker's Hot Shot dispose d'une bonne musique de présentation sur plusieurs voix et de bruitages corrects en cours de jeu. L'animation des joueurs est



assez fluide et leur graphisme correct, mais en revanche, le scrolling du terrain est assez saccadé. (Notice en français.)
Jacques Harbonn

Intérêt — 14
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★½
Prix — B

Poseidon Wars 3D

Console Sega, cartouche Sega

A bord du *Poseidon*, vous devez détruire les navires ennemis et les avions qui viennent vous bombarder. C'est un jeu de tir dans la lignée de *Subroc* sur la console Coleco. On se laisse tout de suite prendre au jeu, mais l'absence de tout aspect stratégique se fait cruellement sentir car l'action manque nettement de variété. *Poseidon* est un programme qui s'utilise avec les lunettes 3D, mais il est possible d'accéder à un mode normal. L'effet de 3D est assez réussi mais on peut se demander s'il justifie la fatigue visuelle procurée par un emploi prolongé des lunettes. (Notice en français.)
Alain Huyghues-Lacour



Type — arcade
Intérêt — 12
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — C

The Games Winter Edition

Amiga, disquette Epyx

Epyx, nous propose un nouveau jeu multi-épreuves basé sur les jeux d'hiver. Après une jolie cérémonie d'ouverture, le jeu en lui-même peut commencer. Un à huit joueurs vont s'affronter tout au long des sept épreuves composant la compétition : patinage artistique, patinage de vitesse, ski de descente, slalom, cross à ski, luge et saut à ski. Les épreuves sont assez variées et font davantage appel à une coordination exacte ou à un bon coup d'œil qu'à une agitation frénétique de la manette de jeu. De plus, certaines idées nouvelles sont intéressantes comme l'utilisation de caméra, lors des descentes, pour vous voir skier. Malheureusement, la réalisation d'ensemble est assez



décevante. Le chargement de chaque épreuve est long et la musique ne suffit pas à le faire oublier. Par ailleurs, les décors et les graphismes sont bien en dessous de ceux de Winter Games. Enfin, certaines épreuves sont trop difficiles, comme le saut à ski, ou trop faciles comme la luge où l'on peut terminer son parcours sans toucher au joystick ! Bref un logiciel qui dépare un peu l'image de marque prestigieuse qu'Epyx était parvenu à donner de ses logiciels de sports. (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type — sports d'hiver
Intérêt — 12
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — C

Dragonscape

ST, disquette Horizon Software

Le roi du kaos sème la terreur dans le monde paisible de Tuvania. Pour ramener la paix, vous devez récupérer et remettre à leur place quarante objets magiques. Vous contrôlez un dragon et vous survolez un secteur à la recherche des huit objets qui s'y trouvent. Toutes sortes de monstres vous attaquent sans cesse, mais vous pouvez les détruire d'un jet de flammes. *Dragonscape* est un curieux mélange de genres entre shoot-them-up et arcade/aventure, mais aucun de ces deux aspects n'est véritablement convaincant. Il bénéficie d'une bonne réalisation dont le point fort réside dans un scrolling multidirectionnel irréprochable. En revanche, il n'offre pas un grand intérêt de jeu car l'action n'est guère excitante et on se lasse bien vite de cette fastidieuse recherche. (Notice en français.)
Alain Huyghues-Lacour

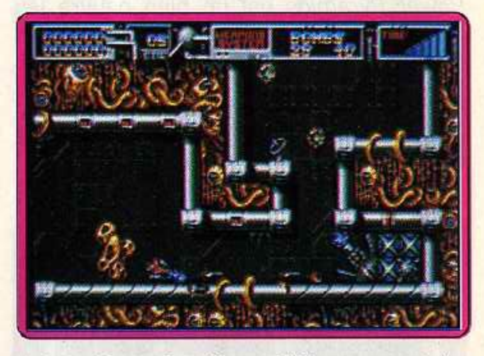


Type — arcade/aventure
Intérêt — 12
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — C

Cybernoïd II

Atari ST, disquette Hewson

Très proche des versions huit bits (testées dans *Tilt* n° 64 et n° 65), *Cybernoïd II* ne possède qu'un défaut, le manque d'originalité de son jeu et de sa mise en place gra-



phique. Cette deuxième édition ressemble, de plus, beaucoup au premier titre du même nom. Mais s'il accepte de passer outre ces quelques handicaps, le passionné ne sera vraiment pas déçu par cette partie. Le graphisme y est fin, la musique vraiment prenante et les tableaux dignes des plus fins joysticks. Conclusion : un très bon shoot-them-up qui mise à fond sur la réputation de son aîné. Olivier Hautefeuille

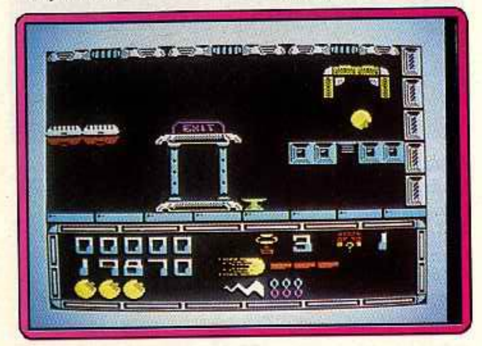
Type — shoot-them-up
Intérêt — 16
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — B

Power Pyramids

Spectrum, cassette Quicksilva

Vous devez activer tous les générateurs d'un des quatre labyrinthes de difficulté croissante, à l'aide d'une boule qui roule et change de direction automatiquement en rencontrant des obstacles. Pour l'amener à l'endroit désiré, il faudra la faire sauter et manipuler ressorts et plans inclinés qui se trouvent sur son chemin. ▶

Ce jeu de conception originale est bien réalisé. Une agréable petite musique sur plusieurs voix, même en 48 Ko, le présente et le termine et quelques bruitages accompagnent l'action. Les décors sont très variés mais un peu succincts. L'animation est moyenne. Jacques Harbonn



Type	**action/réflexion**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

Version C 64

Power Pyramids est un bien pauvre jeu d'action/réflexion. Pour commencer, les graphismes ne sont guère encourageants, mais il y a plus grave... Le concept du jeu, qui est assez intéressant, est totalement gâché par le fait du lamentable mode de contrôle de la balle. Injouable.

Alain Huyghues-Lacour



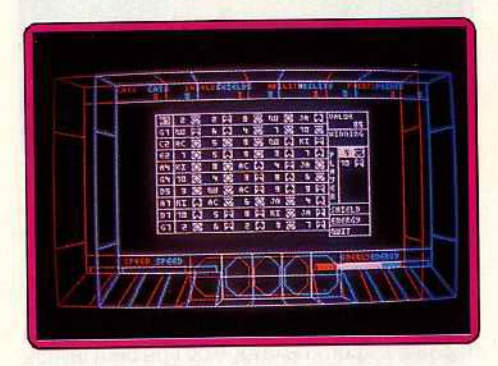
Intérêt	**5**
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

Wanderer

Amiga, disquette Elite

Ce jeu avait vu le jour, il y a déjà longtemps sur le feu *QL*. Il constituait à l'époque une révolution, étant le premier à proposer un vrai relief. La version *Amiga* est quasiment identique à celle du *QL*. Le relief est restitué à l'aide du procédé anaglyphe, en portant des lunettes (peu pratique au demeurant) avec un œil bleu et l'autre rouge. Ce procédé donne un bon relief après un certain temps d'accoutumance mais l'image ne peut être qu'en noir et blanc. Une option propose le jeu en mode classique pour éviter de trop se fatiguer la vue. Le jeu associe stratégie et action. Vous allez effectuer un « commerce » entre différentes planètes en échangeant une ou deux de vos cartes pour améliorer la main de poker détenue par la planète. Vous récupérez ainsi la valeur des points de la main obtenue. Durant les trajets entre les planètes, vous serez souvent attaqué par des vaisseaux de différents types, d'autant plus difficiles à combattre que vous aurez acquis un bon niveau. Vous devrez surveiller écran de protection et carburant et en racheter au besoin sur les planètes. Pour gagner, vous devrez parvenir à un total de 8000 crédits puis affronter l'Ark et le Sphink en un combat épuisant. La réalisation est inégale. La 3D réelle est très bien rendue, et l'animation très fluide et très rapide. Les décors sont absents et les bruitages un peu restreints. De plus, en mode normal, les programmeurs auraient pu inclure couleurs et faces pleines. Malgré tout, ce logiciel garde quelque intérêt pour son relief réel et sa stratégie assez prenante.

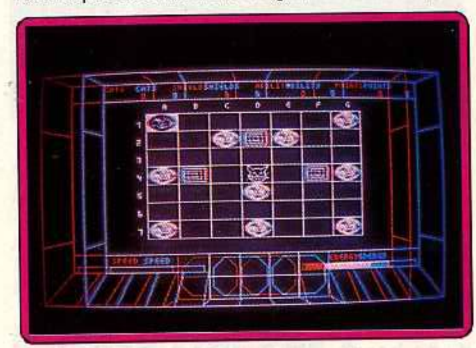
Jacques Harbonn



Type	**action/stratégie**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

Version ST

La version *ST* de *Wanderer* est strictement identique à celle de l'*Amiga*, tant sur le plan des graphismes et de l'animation que sur celui des bruitages. J.H.

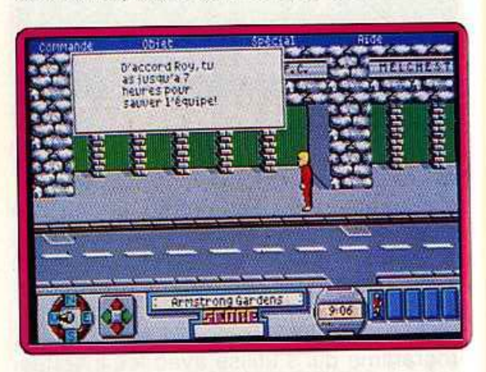


Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

Roy of the Rovers

ST, disquette Gremlin

Ce logiciel réussit à lier des thèmes réputés inconciliables : la simulation sportive et le jeu d'aventure. Vous incarnez l'un des membres (Roy) d'une équipe de football qui troque sa tenue sportive contre un feutre mou d'enquêteur, son but : retrouver l'un des membres de l'équipe des Rovers qui a été enlevé par des malfrats. En cas d'échec, votre équipe se trouverait gravement diminuée lors de la finale du championnat. C'est donc dans le cadre d'un jeu d'aventure animé que vous devez réunir les différents indices qui vous permettront de retrouver votre coéquipier. Les concepteurs du logiciel ont néanmoins pensé aux purs amateurs de sport et d'action. Vous pouvez, en effet, directement passer à la phase de foot sans passer par l'étape aventure. Le programme se transforme alors en un bon jeu de football tout à fait correct (compte tenu des adaptations précédentes sur la machine). Les graphismes du programme sont agréables et les animations suffisamment fluides pour être convaincantes (en particulier dans la partie de football). Un jeu étonnant qui pourrait augurer d'un nouveau genre. Eric Caberia



Type	**sport/aventure**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

The Deep

ST, disquette US Gold

A bord d'un bateau, vous naviguez sur des eaux infestées de sous-marins et de monstres divers qui tentent de vous détruire. Lorsque vous vous débarrassez de vos adversaires, des drapeaux remontent à la surface, prenez-les et un hélicoptère viendra larguer divers équipements. De temps à autre, vous devez prendre une navette et descendre au fond de la mer pour ramasser des trésors. Une fois que vous avez remonté tous les trésors, vous affrontez un navire ennemi, puis vous devez détruire les silos de missiles d'un énorme sous-marin. *The Deep* est un petit jeu de tir sans prétention qui est amusant le temps de quelques parties, mais dont on risque de se



lasser rapidement. (Notice en français).
Alain Huyghues-Lacour

Type — *action*
Intérêt — *11*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *C*

Version C 64

L'action de *The Deep* est plus rapide que sur la version *ST* et les sous-marins ennemis sont plus nombreux. Le jeu gagne en difficulté, mais cela ne suffit pas à le rendre passionnant. A. H.-L.

Intérêt — *11*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *B*

Version CPC

The Deep atteint sans contestation possible les profondeurs ultimes de l'ennui. Les programmeurs semblent vraiment à court d'inspiration pour nous ressortir ce thème antédiluvien de chasse sous-marine. Les graphismes, les animations et les bruitages



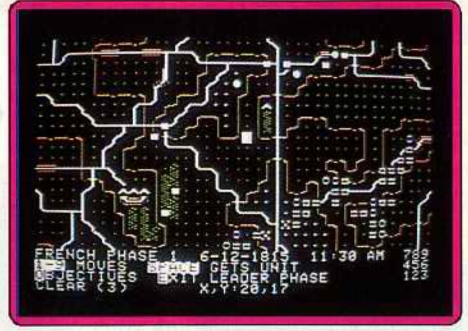
sont corrects mais au service d'un jeu désuet. Eric Caberia

Type — *action*
Intérêt — *6*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *B*

Battles of Napoleon

Apple II, disquette S.S.I.

Ce wargame vous convie à vous plonger dans les batailles de Napoléon. Vous pourrez exercer votre commandement à Water-



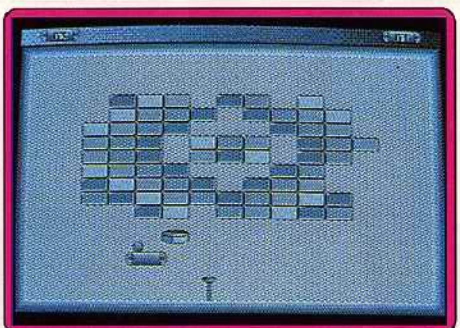
loo, à Borodino, à Auerstadt, à Quatre Bras ou encore dans un scénario imaginaire généré par le programme. A chaque tour, vous passez en revue vos différents corps d'armée, et prenez les directives qui s'imposent en fonction de la situation. Les graphismes sont simples mais clairs et quelques bruitages accompagnent le jeu. Ce wargame est très réaliste et particulièrement intéressant. Mais en contrepartie, il vous faudra attendre de longs moments pour les calculs, même en disposant d'une carte accélératrice. Jacques Harbonn

Type — *wargame*
Intérêt — *16*
Graphisme — ★★★
Animation — –
Bruitage — ★★★
Prix — *E*

Xerion

Macintosh II Color, SE, Plus, disquette Titus

Les possesseurs de *Mac* sont décidément gâtés en ce qui concerne les casse-briques. Voici un logiciel du même genre qu'*Arka-*



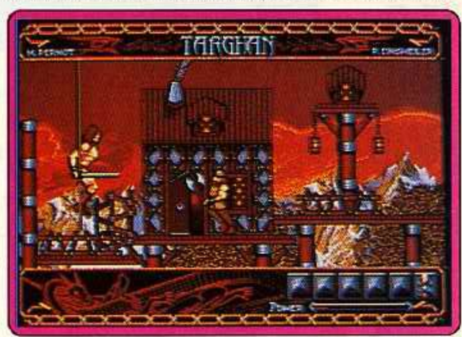
noïd, mais qui intègre les plus récentes trouvailles des programmeurs en terme de gadgets délirants (briques résistantes, explosives ou raquette à fonctions multiples). La version monochrome est d'excellente qualité et les animations d'une fluidité parfaite. Les bruitages sont surprenants et agrémentent avec efficacité le logiciel. Un produit à posséder. Eric Caberia

Type — *casse-briques*
Intérêt — *16*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *C*

Targhan

ST, deux disquettes Silmarils

Un guerrier nommé Targhan part à la recherche d'un château mythique pour y découvrir le secret tant convoité de l'immortalité. Armé d'une épée, il descend dans de sombres cavernes, traverse d'épaisses et mystérieuses forêts et explore divers bâtiments tout en combattant de très nombreux adversaires. Au cours de sa longue quête, il découvrira des armes de jet et toutes sortes d'objets dont il devra trouver l'utilisation. C'est un jeu d'arcade/aven-



ture qui s'inscrit dans la lignée du *Barbarian* de Psygnosis. Il aurait pu être un hit s'il n'arrivait pas après *Barbarian II*. En effet, ces deux programmes ont bien des points communs et *Targhan* souffre quelque peu de la comparaison avec son concurrent, surtout en ce qui concerne la précision des commandes. Alain Huyghues-Lacour

Type — *action*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *C*



Version Amiga

Cette version est très proche de la précédente, bien que les graphismes soient curieusement très légèrement inférieurs à ceux proposés par la version *Atari ST*. Malgré un manque certain d'originalité, l'action est somme toute séduisante. On regrettera, toutefois, que le personnage ne soit pas très maniable, comme sur *Atari ST* du reste.
A. H.-L.

Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *C*



Road Blasters

ST, disquette US Gold

Après quelques clones comme *Fire and forget* ou *Overlander*, voici enfin la conversion officielle de ce célèbre jeu d'arcade d'Atari Games. Tous les coups sont permis dans cette course du futur : vous devez détruire les autres véhicules, tout en prenant garde aux mines et aux tourelles de tir qui jalonnent la route. Il faut essayer de récupérer les armements supplémentaires que largue un avion de ravitaillement, mais le plus important est de se procurer du carburant en cours de route. Cette version est bien plus réussie que celles sur 8 bits. Les graphismes sont honnêtes et l'animation réussie, mais le point fort de ce programme repose sur la parfaite maniabilité du véhicule. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type — *arcade*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *C*

Blastéroïds

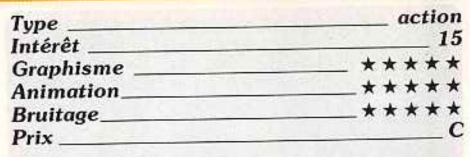
Amiga, disquettes Image Works

C'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes». Reprenant le thème d'*Astéroïds* (l'ancêtre des jeux d'actions spatiales), *Blastéroïds* parvient à provoquer l'engouement pour un jeu dont le thème demeure simple. Vous devez nettoyer divers secteurs de la galaxie encombrés de météorites et de vaisseaux extraterrestres. L'intérêt du jeu tient au fait que la destruction des appareils adverses vous permet



d'améliorer l'armement et la puissance de propulsion de votre vaisseau. Votre but ultime est d'anéantir Mukor (une créature immonde source de tous vos ennuis), fort de l'expérience et des armes acquises lors des joutes précédentes. Les graphismes sont excellents, ainsi que les multiples animations (un nombre considérable d'objets peuvent être à l'écran). La version *Amiga* dispose des meilleurs bruitages. Olivier semble ne pas apprécier ce programme, mais je me fais fort de le convaincre d'ici le prochain numéro.

Eric Caberia


Type — *action*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *C*

Version CPC

Blastéroïds, sur *CPC*, subit les inconvénients inhérents à l'adaptation sur une machine 8 bits. Ses graphismes sont de moindre qualité ainsi que ses animations et bruitages. Néanmoins les programmeurs ont fait du bon travail.

E.C.



Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *B*

Avis

La version *Amiga* de *Blastéroïds* est bien plus convaincante que la version *ST*, notamment en ce qui concerne les bruitages. Mais cela ne suffit pas, à mon goût, à justifier une telle note. Rien de vraiment neuf et, surtout, des phases de jeu trop courtes.

Olivier Hautefeuille

EXHAUSTILT !

Une fois encore, un flot d'adaptations déferle sur l'univers des micro-loisirs. Nombre de programmes fonctionnent sur des machines trop souvent oubliées des géants de l'édition ou proposent un manuel en français. Bref, de quoi réjouir tous les joueurs en manque de nouveautés !



Barbarian II (Spectrum)



Daley Thomson's Olympic Challenge (PC)



Dan Dare II (Spectrum)

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	4TH & INCHES Accolade	Amiga	Simulation sportive	★★★★	★★★★
A connaître	10 COMPUTER HITS (VOL 5) Beau-Jolly	CPC	Compilation	★★★★	★★★★
HIT	3D GRAND PRIX Ubi	CPC	Sport	★★★★★	★★★★★
Nul	AFTERBURNER Activision	Amiga	Arcade	★★	★★★
Bof !	A QUESTION OF SPORT Elite	CPC	Quizz	★★★	—
Bof !	A QUESTION OF SPORT Elite	Amiga	Quizz	★★★	—
Nul	ARTURA Gremlin	Amiga	Action/Aventure	★★★★	★★★

Cobra II

ST, disquette Loriciels

Cobra, le héros du dessin animé japonais, revient dans une nouvelle aventure. En compagnie d'Armanoid, mi-femme mi-robot, il explore le repaire de Salamandar à la recherche de Dominique. L'action est représentée en 3D et défile en scrolling multidirectionnel. Vous devez trouver votre chemin dans un vaste labyrinthe en tirant sur tout ce qui bouge. Il ne se passe pas grand-chose d'intéressant et l'action, très



répétitive, devient rapidement lassante. *Cobra II* est visiblement destiné à un public très jeune et les fans du dessin animé y trouveront sans doute leur compte. Les amateurs des jeux plus sophistiqués peuvent passer leur chemin. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _______ action
Intérêt _______ 11
Graphisme _______ ★★★★
Animation _______ ★★★★★
Bruitage _______ ★★★★
Prix _______ C

Baal

Amiga, disquette Psygnosis

Armé d'un laser, vous descendez dans le repaire de Baal, le dieu maléfique, afin de le détruire. Pour nettoyer chaque secteur, vous devez déconnecter des barrières d'énergie, éviter de nombreux pièges et combattre toutes sortes de monstres. Il faut également se procurer du carburant afin de se déplacer d'un secteur à un autre à bord d'un transporteur. Baal est un jeu agréable, bien que l'action soit quelque peu répétitive



à la longue. Psygnosis signe une fois de plus une réalisation de qualité : superbes décors, excellente utilisation des couleurs, animation irréprochable et bande sonore très convaincante. Un jeu d'action séduisant qui ravira les amateurs du genre.

Alain Huyghues-Lacour

Type _______ action
Intérêt _______ 16
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★★★
Bruitage _______ ★★★★★
Prix _______ C



Dugger

Amiga, disquette Linel

Dugger est un excellent remake de *Dig Dug*, le classique d'arcade d'Atari Games. Herbie Stone, l'homme des cavernes, creuse des galeries pour détruire les dragons et les mange-pierres qui rôdent dans les profondeurs. Il se débarrasse de ses ennemis en les faisant gonfler jusqu'à ce qu'ils explosent. Mais il faut faire vite, car ceux-ci sont très rapides et les dragons cracheurs de feu ne vous feront pas de cadeaux. La version *Amiga* est plus soignée que celle du *ST* avec de meilleures nuances de couleur, des décors plus fins, une bande sonore différente et une présentation animée qui est très drôle. En revanche, les collisions de sprites manquent parfois de précision. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _______ arcade
Intérêt _______ 16
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★★
Bruitage _______ ★★★★★
Prix _______ C



F 16 (Atari ST)



Gunrunner (Spectrum)



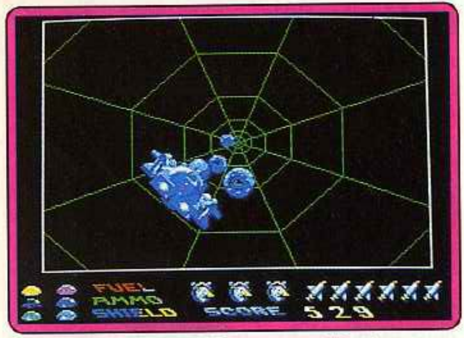
Rebel Charge at Chickamauga (PC)

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★	12	C	Ce n'est pas chose facile que de réaliser une simulation de football américain, en raison de l'importance de la stratégie dans ce sport encore assez méconnu dans notre pays. Accolade ne s'en tire pas mal du tout, mais ce programme supporte mal la comparaison avec le superbe *TV Sports football* de Cinemaware. A.HL.
★★★★	12	B	Malgré son titre alléchant, *10 Computer Hits* est une compilation très moyenne. Le seul jeu qui mérite le titre de hit est le superbe *Druid II*. On trouve d'autres programmes d'arcade/aventure, mais qui sont bien moins intéressants que ce dernier. *Mega-Apocalypse*, un honnête shoot-them-up, relève un peu l'ensemble. A.HL.
★★★★	15	B	Les vieux « briscards » du *CPC* reconnaîtront, dans cette course de F1, la réédition d'un logiciel qui avait beaucoup participé à l'époque (1985) au succès de la machine. Le soft n'a depuis pas pris une ride et soutient sans problème la comparaison avec des produits récents. Graphismes 3D et très bonnes animations. E.C.
★★★★★	5	C	Activision nous a offert récemment d'excellentes conversions de jeux d'arcade. Mais cette version du hit de Sega est aussi lamentable que celle sur *ST*. Les graphismes sont laids, l'animation grossière et l'action est totalement inintéressante. La conversion d'arcade la plus nulle de l'année. A.HL.
★★★	8	B	Le thème du quizz ne change pas, bien que les performances moindres de la machine se ressentent sur la qualité des graphismes. Le questionnaire porte souvent, comme pour les autres adaptations de ce logiciel, sur des sports méconnus en France (base-ball, hockey), ce qui amoindrit l'intérêt général. E.C.
★★★	8	C	Adaptation d'une célèbre émission de télévision britannique, ce programme se propose de vous faire participer à un challenge basé sur des questionnaires sportifs. Portraits digitalisés et finitions propres du programme ne parviennent pas à susciter d'intérêt pour ce jeu de TV et ce questionnaire sportif par trop britannique. E.C.
★★★★	7	C	Un jeu d'action sur fond de rivalités anglo-saxonnes. Vous tenez le rôle d'un guerrier qui tente de résister à l'envahisseur. Le programme a quelque chose de désuet sur l'*Amiga*. Les graphismes et surtout les animations sont particulièr ment naïves et nuisent à l'intérêt du soft. E.C.

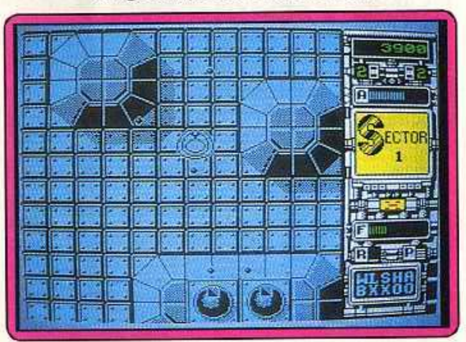
ROLLING SOFTS



R-Type (Commodore 64)



Stargoose (PC et compatibles)



The Magic Seven (Amiga)



Xenon (Spectrum)

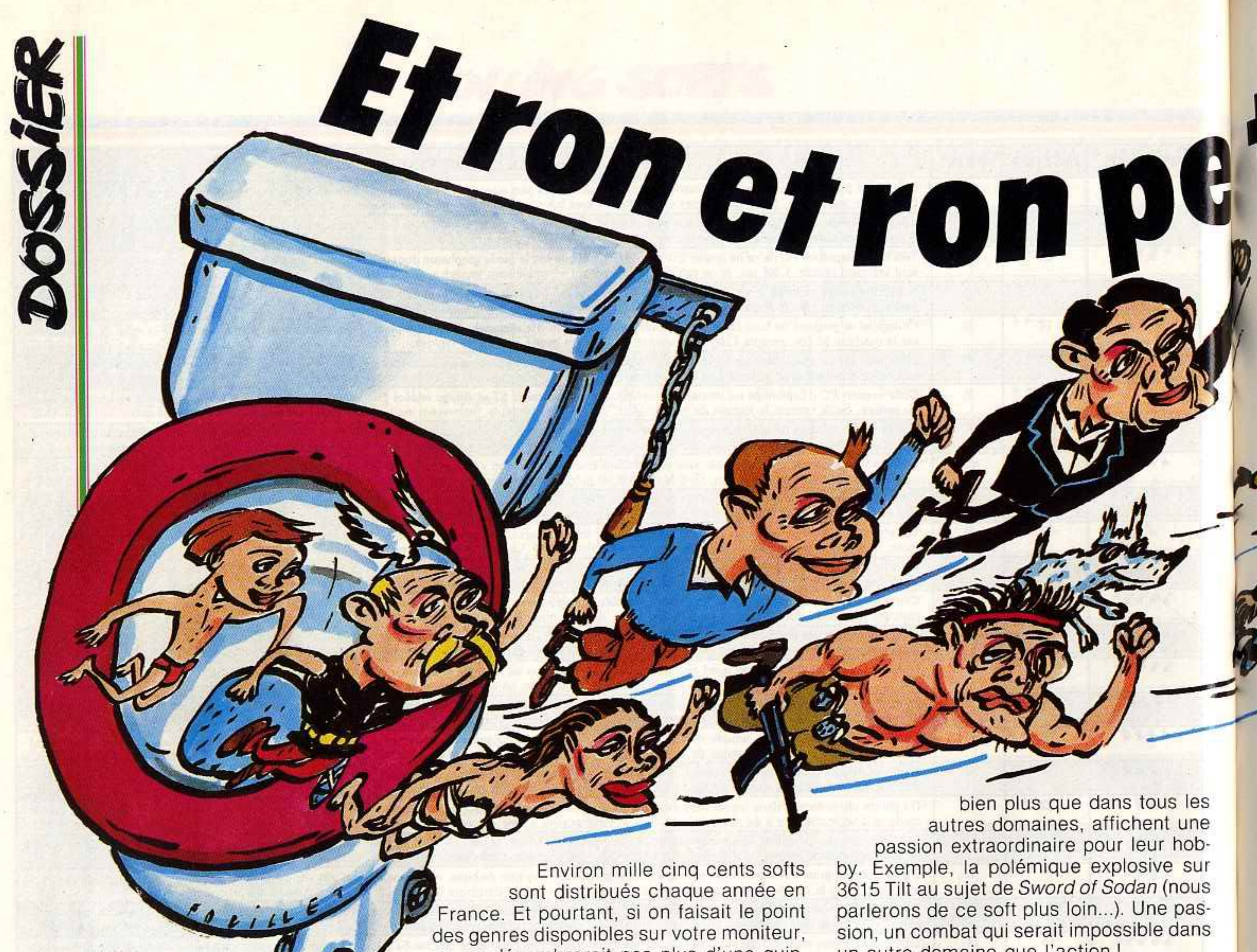


Zak Mac Kracken (PC et compatibles)

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	BARBARIAN II Palace	Spectrum	Action/Aventure	★★★★	★★★★★
Bof !	CRAZY CARS Titus	Macintosh 2, SE, Plus	Action	★★★★	★★★★
HIT	DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE Ocean	PC CGA, EGA	Simulation sportive	★★★★★	★★★★★
Bof !	DAN DARE II Mastertronic	Spectrum	Action/Aventure	★★★★	★★★★
A connaître	ECHELON Access	C 64	Simulation	★★★	★★★
Bof !	ELIMINATOR Hewson	C 64	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★
A connaître	ESPIONAGE Grandslam	PC CGA	Stratégie	★★★	—
A connaître	F-16 Digital Intégration	ST	Simulation	★★★★★	★★★★★
Bof !	GOLF MASTER Rack-it	C 64	Simulation sportive	★★★★	★★★
A connaître	GRIBBLY'S SPECIAL DAY OUT Rack-it	C 64	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	GUNRUNNER Hewson	Spectrum	Action	★★★★	★★★★
A connaître	HEROES OF THE LANCE S.S.I.	Amiga	Jeu de rôle	★★★★	★★★★
A connaître	HIT DISKS (VOLUME 2) Microdeal	ST	Action	★★★★★	★★★★★
Bof !	I LUDICRUS Actual Screenshot	Amiga	Combat	★★★★★★	★★★
Nul	IRON TRACKERS Microïds	Amiga	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	ITALY SOCCER 90 Simulmondo	Amiga	Simulation sportive	★★★★	★★★★★
A connaître	LE MONDE DE L'ARCADE US Gold	CPC	Compilation	★★★★	★★★★
Nul	MUTANT ZONE Mastertronic	C 64	Action/Stratégie	★★★	★★★★
Bof !	REALM OF THE TROLLS Rainbow Arts	ST	Plates-formes	★★★★	★★★★
A connaître	REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA S.S.I.	PC et C 64	Wargame classique	★★★	—
Bof !	RINGSIDE EAS	ST	Sport	★★★★★	★★★
Bof !	RINGSIDE EAS Procovision	Amiga	Sport	★★★★	★★★★
HIT	R-TYPE Activision	C 64	Arcade	★★★★★	★★★★★
A connaître	SDI Activision	CPC	Arcade	★★★★★	★★★★★
Bof !	SIMUL GOLF Simulmondo	PC EGA	Golf miniature	★★★	★★★
A connaître	SIMULATION PACK Microïds	TO9+, MO5	Compilation sport	★★★★★	★★★★★
A connaître	SIMULATION PACK Microïds	CPC	Compilation simulation	★★★★	★★★★★
Nul	SPEED ZONE Clockwise	C 64	Shoot-them-up	★★★	★★★
HIT	STARGOOSE Logotron	PC CGA, EGA et VGA	Action et stratégie	★★★★★ (VGA) ★★★★ (EGA)	★★★★
Nul	SUPERMAN THE MAN OF STEEL Tynesoft	CPC	Action	★★★	★
Bof !	TECHNO COP Gremlin	PC EGA, CGA	Action et course auto	★★★★	★★★★ (AT)
A connaître	THE BEST OF CODE MASTERS (VOL. 1) Code Masters	CPC	Compilation	★★★★★	★★★★
A connaître	THE BEST OF CODE MASTERS (VOL. 2) Code Masters	CPC	Compilation	★★★★	★★★★
A connaître	THE BEST OF CODE MASTERS (VOL. 3) Code Masters	CPC	Compilation	★★★★★	★★★★
A connaître	THE BEST OF CODE MASTERS (VOL. 4) Code Masters	CPC	Compilation	★★★★	★★★★
A connaître	THE MAGIC SEVEN Rainbow Arts	Amiga	Compilation	★★★★	★★★★★
Nul	TOP LEVEL MBC	CPC	Course de voiture	★★	★
HIT	TRIAD Triad	Amiga	Action	★★★★★	★★★★★
Bof !	WAR IN MIDDLE EARTH Melbourne House	C 64	Wargame	★★★★	★★★★
Bof !	WILLOW Mindscape	Amiga	Action/Aventure	★★★	★★★
HIT	XENON Melbourne House	Spectrum	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★
HIT	ZAK MAC KRACKEN Lucasfilm	PC EGA, CGA	Aventure animée	★★★★	★★★★
A connaître	ZAMZARA Rack-it	C 64	Action	★★★★	★★★★★

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★	13	B	Vous serez confronté à une kyrielle de monstres aux attaques toutes plus surprenantes les unes que les autres. L'humour est au rendez-vous. Malheureusement l'adaptation est inégale. Si les graphismes et l'animation sont bons, en revanche, les couleurs sont mal choisies et les bruitages nuls. J.H.
★★★★★	11	C	Voilà qui réjouira les aficionados de ces machines. Une course folle contre le temps qui vous donne la possibilité d'avoir des véhicules de plus en plus puissants. À mon humble avis, il aurait mieux valu faire directement l'adaptation de *Crazy Cars II* qui est bien meilleur. E.C.
★★	15	C	Très belle adaptation *PC* de ce hit sportif (*Tilt* n° 59H). Quel que soit le mode graphique dont vous disposez, les pages digitalisées, les animations ou les décors sont vraiment réussis. Côté jeu, je ne suis pas un adepte du « tremblement joystick », le seul moyen de vaincre ici. Un bon soft quand même. O.H.
★	12	A	Aux commandes de votre scooter volant armé d'un laser, vous vous enfoncez dans un difficile labyrinthe semé d'embûches. Les graphismes des décors sont variés et joliment colorés mais ceux des personnages un peu répétitifs. L'animation et le scrolling sont bons mais les bruitages très réduits. J.H.
★★★	12	B	Ce logiciel se propose de faire connaître la simulation spatiale en 3D vectoriels. Cela peut plaire compte tenu de la relative rareté de ce type de programme sur la machine (si l'on excepte Elite). Les animations auraient gagné à être plus rapides. E.C.
★★★★	13	B	*Eliminator* est un shoot-them-up signé par le créateur de *Nebulus*. La réalisation est excellente avec un bon effet de 3D et un scrolling des plus fluides. Tout cela est convaincant et on se laisse tout de suite prendre au jeu, mais on risque de se lasser assez rapidement en raison du manque de variété de l'action.A.HL.
★	13	B	Cette version *PC* d'*Espionage* est strictement identique à ses consœurs *ST* et *Amiga* testées (*Tilt* n° 64). Ce jeu de stratégie ne possède aucun atout visuel ou sonore. Seule compte la logique de vos attaques, de vos déplacements. Intéressant mais réservé aux passionnés. (*CGA* uniquement). O.H.
★★★★	14	C	Une bonne simulation de vol, que nous avons déjà testé en hit dans le n° 65. L'aspect simulation a été extrêmement travaillé. Le programme vous permet une prise en main progressive. Néanmoins, on peut lui reprocher une certaine crudité de la palette de couleurs utilisée et l'absence de mode spot. E.C.
★★★★	10	n.c.	Une simulation de golf assez agréable avec une réalisation soignée pour un « budget ». On sélectionne la force et la direction du coup avant de tirer la balle, ce qui retire un peu d'intérêt au jeu. *Golf Master* est un programme intéressant, mais qui fera double emploi si vous possédez déjà *Leaderboard*. A.HL.
★★★★	13	n.c.	Voici la réédition en « budget » du premier programme d'Andy Braybrook, le créateur d'*Uridium*. Ce bon jeu d'action n'a rien perdu de son charme, d'autant plus que la réalisation a été sensiblement améliorée. Un programme amusant, mais difficile, que les nouveaux venus sur *C 64* découvriront avec plaisir.A.HL.
★★	13	B	Votre mission : protéger le réseau de pipe-line et détruire les saboteurs. Pour cela, vous disposez au départ d'un simple fusil, mais vous pourrez récupérer en route, tir multiple, poison, écran de protection ou possibilité de vol. La réalisation est correcte. Un bon petit jeu sans prétention. J.H.
★★★★	14	C	Comme dans les autres versions, vous devez récupérer des disques d'or gardés par un dragon. Cette adaptation est mieux réussie du point de vue graphique et sonore (voix digitalisées). Ce programme constitue une excellente initiative, mais les animations ne sont pas à la hauteur de la machine. E.C.
★★★★	14	C	Cette compilation regroupe la presque totalité des meilleurs programmes que possédait le *ST*, il y a deux ans. Chacun des titres présents a fait l'objet de bonnes critiques dans nos colonnes. Parmi les softs proposés, on peut noter le fameux *Time Bandit*, le mythique *Leatherneck* (programmé par Steve Bak). E.C.
★★★★	12	C	Cette version est très proche de celle sur *ST*, bien que les combats ne se déroulent pas dans le même ordre. Les graphismes, très influencés par *Astérix*, sont réussis mais ce n'est pas suffisant pour faire un bon jeu. Le personnage est difficilement maniable et les coups sont d'une précision plus que douteuse. Dommage !A.HL.
★★★★	7	C	L'idée d'une course poursuite en quad était intéressante, la réalisation est honnête et la bande sonore mieux réussie que sur *ST*, mais le résultat est loin d'être convaincant. Que l'on joue seul ou à deux, il ne se passe pas grand chose, on va de chute en chute en se demandant ce qu'on fait dans cette galère. Décevant.A.HL.
★★★	12	C	Un programme qui nous vient d'Italie, ce qui est assez inhabituel. Il s'agit d'un football assez sophistiqué qui a l'avantage de présenter deux modes de contrôle différents. L'un est simplifié, tandis que l'autre offre une panoplie de coups très étendue. Un des meilleurs sur 16 bits, mais il existe bien mieux sur*C 64*.A.HL.
★★★★	14	C	Une bonne compilation dans laquelle dominent les jeux d'arcade, mais qui présente également d'autres titres, dont deux inédits (*Black Beard* et *Colosseum*) et *Impossible Mission II*, un classique de l'arcade/aventure. Les amateurs d'arcade apprécieront *1943* et *Tiger Road*, tous deux très réussis sur *CPC*.A.HL.
★★★★	8	B	Aux commandes d'un char, vous devez trouver votre chemin dans une immense base ennemie en détruisant de nombreux adversaires au passage. Ce programme aurait pu être intéressant mais sa réalisation est médiocre et son action répétitive. C'est un « budget », mais il y en a de bien meilleurs. A.HL.
★★★★	12	C	Un jeu de plates-formes dans lequel vous explorez les cavernes où les trolls ont entassé tous les trésors qu'ils ont dérobés. L'action est plaisante bien qu'elle manque d'originalité. Il y a de nombreux tableaux et vous pouvez même en construire de nouveaux. C'est pas mal, mais on s'en lasse rapidement. A.HL.
★★	14	C	Les deux versions de ce soft déjà ancien (testé sur *PC, Hors-Série* n° 59, et sur *C 64, Tilt* n° 45) viennent de ressurgir dans la ludothèque Ubi Soft. L'intérêt de cette seconde naissance : une traduction très complète des manuels d'utilisation. Voilà qui devrait intéresser les passionnés de wargame. O.H.
★★★★	9	C	L'arrivée de *Ringside* a soulevé de grands espoirs dans le domaine des softs de boxe, malheureusement très vite déçus. En effet, bien que les graphismes soient superbes et que la qualité de la phase d'entraînement soit indéniable, le simplisme des animations détruit l'impact du programme. E.C.
★★★	8	C	Il n'existe pas de bonne simulation de boxe sur 16 bits et ce n'est pas *Ringside* qui va satisfaire les amateurs du genre. La réalisation n'est pas brillante, les graphismes et l'animation sont ordinaires. On a bien du mal à se passionner pour le match, d'autant plus que le chargement entre deux rounds est très long.A.HL.
★★★★	15	B	Conversion réussie pour *R-Type* sur *C 64*, l'action est frénétique et bien plus rapide que sur *ST*. Un programme indispensable à tout amateur de shoot-them-up. Une seule ombre au tableau : après chaque partie, il faut retourner la disquette ou rembobiner la K7 pour recharger le programme, ce qui est très frustrant.A.HL.
★★★★	14	B	Une bonne conversion du jeu d'arcade de Sega. L'action n'est guère variée, il faut tirer sur tout ce qui bouge, mais les amateurs de shoot-them-up se laisseront prendre au jeu. C'est un jeu simple mais qui est loin d'être facile et il faut vraiment s'accrocher pour atteindre les niveaux supérieurs. A.HL.
★★	10	B	Proche de *Zany Golf* dans le principe, *Simul Golf* n'offre au joueur qu'un décor plat et trop simple pour motiver à long terme les passionnés de golf miniature. L'animation des boules est correcte, les bruitages très simples. Une partie qui manque finalement de relief. O.H.
—	14	B	Les propriétaires de machine Thomson seront heureux, puisque cette compilation est constituée de programmes qui tirent bien parti de leur ordinateur. On note *GP 500* (course de motos), *Super ski* (excellente réalisation), et *Quad* (course de véhicules tout terrain). Un bon produit. E.C.
—	13	B	Chacun des titres proposés dans cette compilation a fait l'objet de bonnes critiques (*GP 500, Quad, Super ski*). La variété des thèmes abordés plaira sans aucun doute aux joueurs en mal de dépaysement. Les graphismes sont dans l'ensemble convaincants et les animations réussies (effets de profondeur). E.C.
★★★	3	A	*Speed Zone* est un shoot-them-up classique à scrolling vertical. Son principal « atout », l'extraordinaire vitesse à laquelle défilent les sprites ennemis, vitesse impressionnante mais qui annihile toute jouabilité. Impossible de vaincre un tableau si ce n'est par hasard. En bref, aucun intérêt. O.H.
★★	15	B	Déjà testé sur *ST* (Hit, *Tilt* n° 58) et sur *Amiga* (Rolling Softs, *Tilt* n° 59H), *Stargoose* apporte sur *PC* un jeu passionnant. Le résultat, sur un *Atari* configuré *VGA*, est en tout point comparable à la version *Amiga*. Mais même sur *XT EGA*, le jeu transmet très bien l'effet de relief du terrain et la stratégie de la lutte. A voir.O.H.
★	5	B	Alors que nous assistons aujourd'hui à un regain de bons softs sur *Amstrad*, ce logiciel ne présente aucun intérêt. Face à un scénario hyper classique, comment se satisfaire d'une partie aussi saccadée, de bruitages aussi restreints ? A éviter ! O.H.
★★	13 (AT), 6 (XT)	B	Face aux versions *ST, Amiga, CPC* et *Spectrum* (*Tilt* n° 64), *Techno Cop* offre sur *PC* un jeu intéressant si l'on travaille sur un *AT* en mode *EGA*. La conduite mais surtout les mouvements du héros (saut, tir, etc,) sont assez réalistes mais trop fouillés (phase combat) pour se suffire de la vitesse d'un *XT*. O.H.
★★★★	14	A	Une compilation très bon marché de quatre programmes de *Code Masters*. Les jeux sont variés : billard anglais avec *Pro Snooker*, simulation sportive avec *Pro Ski*, shoot-them-up avec *Transmuter* et jeu de plates-formes avec *Ghosts Hunter*. Des « budgets » de qualité qui valent bien des programmes au prix fort.A.HL.
★★★	13	A	Une autre compilation des frères Darling qui, malgré son prix modique, propose des softs, qui individuellement ont eu plus qu'un succès d'estime. Parmi eux, on note une surprenante course de voitures (*Stunt Man*), un angoissant jeu de tableaux (*Vampire*), une course de F1 inspirée de *Supersprint* (*Grand Prix*)E.C.
★★★★	13	A	Une bonne compilation de cet éditeur anglais spécialisé dans les budgets. Au programme : *MBX Simulator* et *ATV Simulator*, deux simulations sportives, *Super Hero*, un jeu d'arcade/aventure et *3D Starfighter*, un shoot-them-up. Des programmes soignés avec de bons graphismes et, un excellent rapport qualité/prix.A.HL.
★★★	12	A	Les frères Darling, principaux programmeurs de *Code Masters* frappent de nouveau en offrant cette compilation. Parmi les thèmes abordés, un flipper de bonne qualité, un jeu d'arcade spatiale, un jackpot et un jeu de plates-formes mettant en scène Robin des Bois. Beau package et softs corrects. E.C.
★★★★★	13	C	Une excellente compilation pour les amigamaniaques. On remarquera le facétieux *Bad Cat* (course d'obstacles pour félins) ou les étourdissantes évolutions spatiales de *Détector*. Les graphismes et les animations sont en général de bonne qualité, mais c'est surtout au niveau sonore que cette compilation séduit.E.C.
★	3	A	Vue aérienne, la voiture roule à une vitesse constante et trop rapide. Impossible de déceler les obstacles sans connaître le parcours par cœur. Le frein, rarement actif, fait trembloter l'image. Un éditeur de parcours clôture l'ensemble. Un exemple de flop parfait. Injouable à 100 %. O.H.
★★★★	16	C	Une seule compilation à posséder : celle-ci. Les programmes proposés sont *Defender of the Crown* (le chef-d'œuvre du Cinemaware), *Starglider* (le meilleur programme en 3D vectoriels), *Barbarian* (l'un des meilleurs softs de Psygnosis). Les graphismes sont excellents. Les animations et les bruitages, superbes.E.C.
★★	11	B	Mis à part la gestion 3D de ses combats, ce soft ne présente ni l'intérêt d'un jeu d'aventure, ni celui d'un wargame classique. Il reste bien sûr l'ambiance « Tolkiens » de l'aventure pour attirer les passionnés. Mais cela ne suffira pas toujours. (Lire le test sur *C 64* et *Spectrum*, *Tilt* n° 64) O.H.
★★★★	10	C	C'est dans un cadre moyenâgeux que vous devez sauver un bébé des griffes d'une reine-sorcière. Le cinéma ne cesse d'inspirer les scénarios de nos jeux sur micros, pour le meilleur ou pour le pire. Ici, c'est pour le pire : la réalisation graphique bâclée nuit au scénario (qui présente de réelles qualités). E.C.
★★★★★★	15	B	Dans ce shoot-them-up, vous contrôlez tour à tour un véhicule de surface et un avion. Les graphismes des décors et des attaquants sont variés. L'animation et le scrolling sont rapides et fluides. Mais c'est surtout la bande sonore qui étonne avec sa superbe musique et ses bruitages réalistes. J.H.
★★★	17	C	*Zak Mac Kracken* (voir Sos hit *Tilt* n° 64) offre sur *PC* un jeu très semblable aux productions Sierra. L'aventure est très bien construite, très originale aussi. Le maniement des ordres est entièrement géré au joystick. Pour conclure, un soft d'aventure puissant mais très accessible. O.H.
★★★★★	12	n.c.	Vous tenez le rôle d'un Alien qui se lance à l'assaut de la planète Zamzara. Les défenseurs sont nombreux et ils vous mènent la vie dure, mais heureusement vous pouvez vous procurer des armes variées pour les affronter. Un jeu d'action difficile et prenant qui vous donnera bien du fil à retordre. Un « budget » réussi.A.HL.

Et ron et ron pe



Les journalistes de *Tilt* sont des héros ! Ils n'ont pas hésité à plonger dans la m...ission qui leur était confiée, à dresser un (s)catalogue de l'horreur, bref à affronter la Flop Connection, l'organisation qui étend ses tentacules glauques et purulentes chez tous les éditeurs de logiciels. Le combat a été rude. Mais munis de masques à gaz et de bottes de caoutchouc, la fine fleur de la presse micro française (rassurez-vous, nous avions pris des bottes larges) a démasqué les artifices utilisés par les éditeurs pour vendre des logiciels dont le seul nom fait aujourd'hui frémir. Qu'est-ce qu'un flop ? Comment l'identifier à coup sûr ? *Tilt* répond...

Environ mille cinq cents softs sont distribués chaque année en France. Et pourtant, si on faisait le point des genres disponibles sur votre moniteur, on ne dénombrerait pas plus d'une quinzaine de types de jeux fondamentalement différents. Ce décalage pose question : comment faire pour ne pas lasser le public, comment vendre, mois après mois, des softs qui se ressemblent finalement beaucoup trop ? Les techniques sont nombreuses. Nous les avons étudiées une à une dans ce dossier. Utilisation des grands succès arcade, notoriété d'un héros de bande dessinée ou de cinéma, adaptation ou clonage d'un titre fameux, ces recettes ne sont malheureusement pas toutes efficaces. Pire encore, elles donnent bien souvent naissance à des flops dont nous sommes, en tant que joueurs, les principales victimes. Bilan : un très grand nombre d'« arnaques » et des joueurs qui se laissent trop souvent aveugler par leur passion !

La base du jeu micro-informatique, c'est l'arcade. Les flippers puis les premières « machines de café » ont abordé le domaine micro-ludique par un biais sélectif, l'action. Pour beaucoup de fous de joystick, l'histoire a alors commencé dans les salles d'arcade. Ce marché florissant devait très vite dépasser le cadre de la rue pour rejoindre la chambre, le bureau... sous la forme d'un micro ou d'une console. Aujourd'hui, l'action demeure assurément le fer de lance de la micro-ludique : une production qui représente près de 70 % de l'ensemble du software ludique et surtout des joueurs qui, bien plus que dans tous les autres domaines, affichent une passion extraordinaire pour leur hobby. Exemple, la polémique explosive sur 3615 Tilt au sujet de *Sword of Sodan* (nous parlerons de ce soft plus loin...). Une passion, un combat qui serait impossible dans un autre domaine que l'action !

Pour les distributeurs, il s'agit de ne pas lâcher le morceau, d'exploiter à fond le succès que connaît l'action en général et les salles d'arcade en particulier. Les adaptations sur micro des grands succès de l'arcade représentent, de ce fait, une source sûre en matière de business... C'est la première recette qui motive les distributeurs de softs. Particulièrement onéreuse, cette technique de choix ne produit pourtant pas que des hits. Il existe aussi le flop de l'adaptation manquée...

L'adaptation d'un soft arcade sur un micro repose sur deux aspects : le respect de l'ambiance du jeu et des possibilités techniques de la machine. Premier point, l'ambiance. Le joueur arcade qui a vidé sa tirelire pour sa machine préférée connaît le jeu par cœur. Pas un pixel qui n'échappe à l'œil du célèbre A.H.-L. lorsqu'il joue à *Thunderblade !* On comprend aisément l'angoisse du fou d'action lors de la sortie du titre sur micro. Et bien souvent, c'est le flop ! Les raisons de l'échec : d'une part la technique (adaptation irréalisable compte tenu des possibilités de la machine), d'autre part, et c'est bien le plus grave, le manque de sérieux de certains distributeurs. Côté technique, la différence entre les possibilités d'une machine arcade et d'un *Amstrad CPC* est considérable. Mais même pour le *ST* ou l'*Amiga*, le pari est souvent insensé.

...tit patapon...

Thunderblade est presqu'injouable sur ces machines. La notion de relief et de profondeur, le nombre de sprites, d'explosions et surtout le maniement de l'appareil sont bien trop complexes et fouillis sur micro. La déception est d'autant plus grande que les joueurs sont des passionnés. Pour eux (pour nous...), c'est un peu la loi du tout ou rien. Le titre sur micro est immédiatement comparé à la version arcade, et dans ses moindres détails. Alors pourquoi adapter un titre sur micro lorsque l'on sait pertinemment que la machine est incapable de traduire l'ambiance du jeu ? Une histoire de gros sous, bien sûr ! Plus que jamais, les éditeurs se servent de l'impact d'un titre pour nous faire avaler de pâles imitations, des ersatz tout juste suffisants pour rappeler le bon vieux temps des salles de jeux !

Plus grave encore, certaines adaptations sont « floppées » par le manque de sérieux de leurs distributeurs. Ici, on entre totalement dans la loi du business, une loi qui ne joue jamais en faveur du joueur. Les titres fameux acquièrent très vite une popularité à toute épreuve sur le marché arcade, très rentable. *Out Run*, *Pac Mania*, *R-Type*, il suffit d'écrire un de ces noms sur une jaquette pour être assuré de ventes confortables.

Seulement voilà, de nombreux éditeurs sont sur la ligne de départ et seul le premier arrivé remporte la part du gâteau. Pour preuve de cette course contre la mort, des enchères qui évoluent entre 800 000 F et 3 000 000 F ! Il faut alors se dépêcher pour éviter qu'un concurrent ne sorte un clone avant vous... Alors, tant pis pour le scrolling qui aurait pu être plus fin, on pioche une routine dans un titre précédent et en avant la musique !

A cette triste logique, nous devons, entre autres, quelques flops arcades bâclés. *1943* sur *ST* ou *C64* n'est que la piètre imitation du fabuleux titre du même nom sur machine arcade. Les avions sont carrément ridicules et l'animation est si rapide que le réalisme de la version arcade est complètement noyé dans l'action.

En fait, les concepteurs de ces jeux ne tiennent pas compte de l'univers de la machine sur laquelle ils travaillent. A se demander s'ils testent eux-mêmes les jeux qu'ils ont créés ! C'est en définitive la simplicité d'un soft qui lui permet souvent de ne pas souffrir de son adaptation arcade/micro. *Pac Mania* met en place un graphisme relativement simple, peu de sprites et en tout cas très peu d'effets spéciaux (explosions, notion de vitesse, gros sprites). Son adaptation sur micro est du même coup une parfaite réussite, et ce sur toutes les machines actuelles.

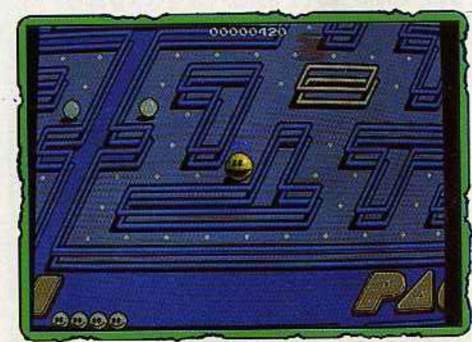
La passion prodigieuse des joueurs d'arcade, et plus généralement d'action, sauve la mise des éditeurs. Qu'on se le dise, les adaptations arcade/micro se vendent très bien ! Histoire de mode, de souvenirs,... qui engraisse certains et finalement brise l'évolution, la recherche en matière d'action. Les chiffres d'affaires résultant de telles opérations ne font que conforter certains éditeurs dans l'idée que de piètres transcodages suffisent pour faire vendre, pourvu que le titre soit fameux. On



La version Sega 16 bits est un pari réussi.



Thunderblade (ST), trop complexe sur micro.



Pac Mania (Amiga), à la hauteur de l'arcade.

ne fait pas d'omelette sans élever des poules et les poules, c'est vous ! Le joueur est un pion au réflexe conditionné. On lui dit *Thunderblade*, il sort son porte-monnaie ! Espérons que l'arrivée des consoles 16 bits (*Nec* et *Sega* entre autres) modifiera les cartes du jeu...
Lorsque l'on voit *R-Type* sur *Nec* ou *Thunderblade* sur *Sega* 16 bits, il y a vraiment de quoi revendre son huit bits ou partir au bord de la mer ! L'action, force majeure du domaine micro-ludique, risque ainsi de contribuer très bientôt à la chute des huit bits. Puisque le niveau technique des machines



R-Type (CPC), l'ambiance est respectée.

croît sans cesse, on peut penser que les prochaines adaptations arcade, sur *CPC* par exemple, seront toutes des flops. Mais encore faudrait-il que les éditeurs prennent le temps d'exploiter à fond les possibilités des seize bits et consoles. On n'y est pas encore. 250 F pour *Thunderblade* sur *ST*, c'est combien de « vraies » parties en salle d'arcade ?
Posez-vous la question avant de suivre le tapis de dollars qui mène à la boutique de votre revendeur préféré ! Qui aime bien choisit bien...



Bob Morane (CPC), grosse boîte, petit jeu !



Turbo Cup (Amiga). Le prix de la Porsche ?



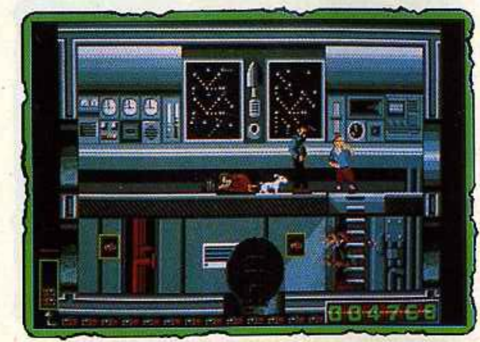
Passagers du vent (Amiga), la micro/BD/aventure.

Packaging, la poudre aux yeux

Dans la marmite du créateur, une deuxième recette qui a fait chou blanc ces dernières années mais qui est toujours utilisée : le packaging, tout droit venu des Etats-Unis pour appâter le joueur friand !
Emballage en forme de boîte de balles de tennis, disproportionné, objet fétiche ou poster, les « plus » qui accompagnent votre soft apportent-ils réellement quelque chose ? Tout dépend en fait du jeu en lui-même. La série des *Bob Morane* fut décevante à long terme. Que faire alors du maigre roman interactif ou de la BD format de poche qui accompagnaient le soft ? Qui les a lus, qui les a conservés ?
Disquette et notice mises à part, qui se préoccupe des éléments extérieurs au jeu, s'ils n'apportent rien à l'aventure ? Dans le cas de *Bob Morane*, le seul impact est publicitaire : « un jeu, une BD, un roman... », un message qui n'a vraiment pas fait fureur, Dieu merci ! Et pour cause, *Bob Morane* est un jeu d'action. Quel rapport avec le roman/rôle fourni dans la boîte. C'est mal connaître le fossé qui existe entre les assoiffés d'action et les fous de Donjons et Dragons. Il s'agit pourtant d'une astuce commerciale, d'autant moins acceptable que le jeu est petit...
Dans le même ordre d'idée, les pièges sont souvent dans la boîte ! Il y a tout d'abord les photos d'écran issues d'autres machines. Il y a quelques années, nous condamnions cette pratique illicite. Maintenant, les concepteurs écrivent, pour un soft sur *CPC* par exemple, « écrans de la version *Amiga* » en petits caractères. Honnête ? A moitié ! Allez déchiffrer cela à travers la vitrine ou lorsque la passion annihile tout sens critique... Les notices font, elles aussi, partie de la sauce qui fait passer les mauvais plats. Combien de softs d'action minables présentent leur scénario comme une quête aussi complexe que celle d'*Elite* ?
Dans le même domaine mais pour un résultat cette fois bien meilleur, la voiture qui accompagne la disquette de *Turbo Cup* innove en matière de packaging. Interrogé sur la puissance de ce « coup », Loriciels admet ne pas bien estimer l'impact réel de l'objet. Et pour cause, le soft est suffisamment bon pour se suffire à lui-même. On reste pourtant muet sur le prix de revient de la petite voiture... mais on se déclare prêt à renouveler l'opération ! Cela signifie-t-il qu'une petite voiture peut faire vendre un simulateur de conduite sur micro ? Etonnant !
En fait c'est toujours dans le domaine de l'action que le packaging prend le plus d'ampleur.
Formes sexy de l'héroïne de *Barbarian*, épinglée sur le mur de la chambre, broche fixée au revers de la veste des inconditionnels de la simulation de pilote de chasse, tout est bon pourvu que le prix de revient du soft n'en souffre pas trop ! En ces temps bouleversés par la crise du piratage, il serait cruel d'apprendre qu'un objet complètement inutile au jeu gonfle le prix du soft ! La question reste posée, faute de témoignage... Les éditeurs restent muets !
Quoi qu'il en soit, le packaging n'a pas un impact réel sur la vente. Rien à voir avec l'étiquette arcade ou la publicité issue des reprises BD ou ciné traitées plus loin. La conclusion est immédiate. Faites tout ce que vous voulez pourvu que le jeu soit bon. De toute façon, c'est de la poudre aux yeux !

Adaptation BD, sois belle et tais-toi

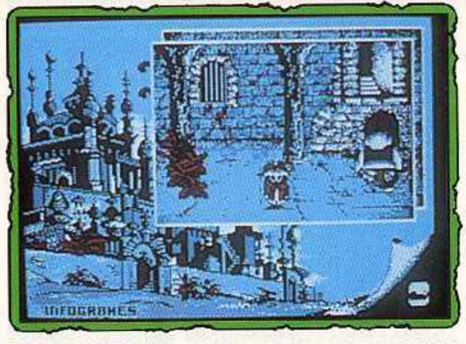
Avec les adaptations issues de la BD, l'affaire se corse. Le procédé fait recette depuis un certain temps et le malheureux joueur ne s'y retrouve que rarement. Nous avons assisté à une avalanche d'adaptations BD qui, sans être nulles, ne tirent pas le parti espéré de la célébrité de leur personnage principal.
Il y a tout d'abord les softs pour qui ce personnage n'est que le support d'un jeu sans intérêt. *Bob Morane* est l'un des premiers exemples du flop BD. On a accumulé les gaffes dans cette série de quatre épisodes. Fenêtres de jeu ridiculement petites, absence de scrolling et saut d'images et surtout intérêt du jeu démoralisant à long terme, Bobby n'aurait jamais dû quitter son cher papier ! Plus récemment, une préversion de Tintin a pris la suite. Ici, le cas est intéressant : ayant acheté les droits à Hergé (pas seulement une poignée de dollars...),



Tintin (préversion ST). Joli, oui, ludique, non.

les concepteurs se sont vu contraints de respecter à la lettre le dessin original. Tant, de carrés sur la fusée, tant de poils à la barbe de Haddock... Superbe, mais de quoi bouffer toute la mémoire de votre malheureux *ST* et tout le temps des programmeurs. En fin de compte, cette préversion est très belle, très proche de la BD mais l'action et la stratégie sont beaucoup trop fades. Il ne reste plus qu'à espérer que la version définitive va tirer leçon de cette triste fatalité qui veut que les softs soient plus beaux qu'intéressants.

En fait, seul le domaine de l'aventure ne se sort pas trop mal des embûches de l'adaptation BD. Pour *Les Passagers du vent*, le soft traduit assez bien l'ambiance de la BD. Même dessin, même atmosphère (sur *ST*, *Amiga* ou *PC EGA*), l'affaire est dans le sac et l'impact publicitaire marche à merveille. Mais là encore, on peut se poser la question du prix de revient d'une telle configuration soft + BD. Le jeu en vaut-il la chandelle ? Non, si l'on se rapporte à l'intérêt pur et simple de la partie. Tout comme l'arcade, la BD a ses inconditionnels. C'est en ce sens un argument de vente efficace. *Blueberry* était un petit soft. Mais pour les passionnés, comment résister à la tentation

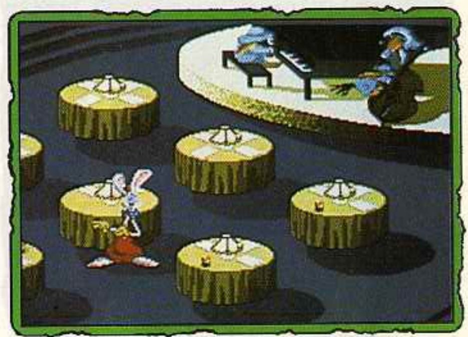


Iznogoud (PC). Un appât pour les amateurs de BD.

d'acheter l'histoire micro de leur héros préféré. Même chose pour *Iznogoud*, un jeu qui supportait mal une animation trop rapide et des graphismes bien trop fouillis sur certaines machines. Quant à *Gaston Lagaffe*, la ruse est encore plus sauvage. On s'attendait à une trépidante aventure/fiction, bourrée de gags, et de bonne humeur... bref, digne de Franquin. Résultat, un cluedo ! Qui peut affirmer qu'il n'y a pas alors exploitation du personnage. Car c'est là le fond du problème. Les amateurs de BD seront toujours déçus par le rendu de leur album préféré sur micro. Puisqu'il est impossible de rendre l'effet d'un gag à la Franquin sur un moniteur, doit-on insister parce qu'on est à court d'arguments, à court d'idées ? L'adaptation BD reste trop souvent un prétexte, un argument de vente exploitant la popularité du personnage.

Roger Rabbit, arrête ton cinéma

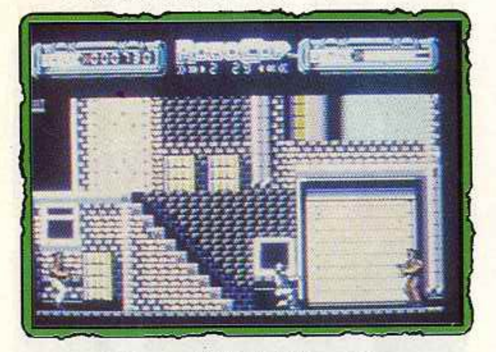
La machine à flop se déchaîne dès que l'on parle de cinéma. Le ciné, c'est la pub bien sûr, les grands noms comme Rambo qui



Roger Rabbit (Amiga). Beaucoup de pub, mais...



Le Livre de la jungle (ST), trop classique.



Robocop (C 64). Fidèle au film.

assurent dès le départ au programme adapté un chiffre d'affaires conséquent. Cette facilité est alléchante. Dès la sortie d'un film « gagnant », c'est la course aux droits d'exploitation. Le département de chaque compagnie prospecte le terrain de chasse, examine le nombre d'entrées... Rien d'anormal, sauf si le résultat est nul ! Les succès, en terme d'intérêt du jeu et non de bénéfices, se comptent malheureusement sur les doigts de la main. Les gagnants sont assurément *Platoon* et *Robocop.* Le jeu est bon dans les deux cas, suffisamment varié à long terme et le climat de l'aventure a été respecté. Prenons maintenant un contre-exemple, l'inoubliable *Roger Rabbit,* le plus beau flop de ce début d'année ! On retrouve ici les mêmes problèmes que ceux de l'adaptation BD. Prenez un personnage célèbre qui a connu une campagne publicitaire de plusieurs millions de francs, prenez un film qui, techniquement, est un événement formidable et, qui plus est, s'apparente à la micro (utilisation de l'ordinateur lors de la création du film) et mélangez le tout... N'est-on pas en droit d'attendre de cette prestigieuse recette un soft innovateur, puissant, à la pointe de toutes les techniques actuelles ? Rien du tout ! Roger Rabbit nous arrive après six minutes de chargement pour mener une aventure trop rapide, trop difficile et bien trop répétitive... un vrai scandale ! Et une preuve supplémentaire de l'emprise commerciale sur le domaine micro-ludique. Mais, finalement, ce n'est pas la nullité du soft qui est exaspérante, mais le battage fait avant sa sortie. Un logiciel peut être moyen, mais alors qu'on ne nous rebatte pas les oreilles avec le soi-disant événement qu'il représente. Plus le héros est populaire, au ciné, en BD, etc., plus sa chute, s'il fait un flop, sera douloureuse ! C'est un phénomène classique dont on devrait tenir compte lors de la réalisation de programmes aux titres aussi prestigieux...

La raison majeure de ces échecs est, comme pour la BD, la disproportion entre la réalisation technique du soft et l'élaboration de son scénario. Graphiquement, les programmeurs font des prouesses. Le *Livre de la jungle,* sorti depuis peu sur *ST,* offre au joueur des personnages très proches du film. Le dessin est clair, l'ambiance est au rendez-vous. Mais essayez de jouer à ce soft plus de cinq minutes. Mis à part les plus jeunes qui prendront plaisir aux classiques collectes d'objets et aux batailles à coup de bananes, le passionné de *R-Type* va se ronger les ongles. Pour *Roger Rabbit,* alors que la musique est si prenante et le personnage si bien rendu, comment expliquer, par exemple, la platitude de l'épreuve du cabaret ? Tourner autour des tables pour collecter, le plus souvent au hasard, des menus qui réapparaissent aussi vite, vous parlez d'une trouvaille ! D'où la question : cette platitude est-elle due à un manque d'effort ou à un manque d'imagination ? Je préférerais encore le premier cas !

La conclusion pour les adaptations ciné ressemble fort à ce qui vient d'être dit de la BD. Hors de toutes les données extérieures à un soft (célébrité d'un personnage, pub, etc.) le joueur ne va finalement juger le produit que sur son contenu. Dans ce contenu, deux aspects : la réalisation technique et la jouabilité. Il faudra bien un jour admettre que ces deux aspects ne vont pas l'un sans l'autre, surtout si le produit est porté par un élan publicitaire intense. Pour toutes ces techniques de vente, la micro apparaît très clairement comme le dernier maillon d'une puissante chaîne commerciale. On commence par le film (adapté le plus souvent d'un livre), puis apparaissent les objets fétiches (gommes et stylos à l'images du personnage) et, au besoin, une

adaptation télé de l'ensemble, pour finir par l'adaptation micro. Que reste-t-il de l'intérêt du scénario de départ quand les seules lois respectées à chaque étape sont celles du business ? Le plus souvent pas grand-chose...

Faut-il brûler les huit bits ?

Une nouvelle race de flops, les adaptations d'un même titre sur plusieurs micros. *Batman ST* perd ses billes sur *CPC* et, plus grave, *Platoon* passe de hit à flop entre *C64* et *ST* !

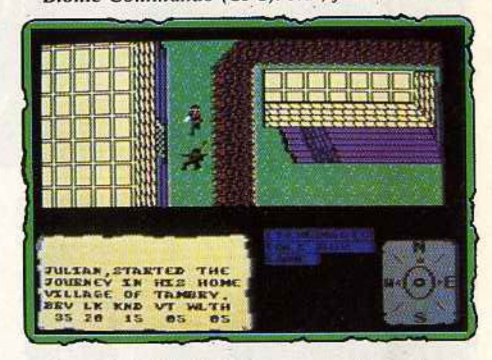
L'évolution technique du monde de la micro creuse de véritables fossés entre les machines anciennes et les toutes dernières révélations. Pour déceler le flop et évaluer l'intérêt d'un programme en toute objectivité, nous devons donc tenir compte de deux facteurs : la valeur ludique du jeu et surtout l'exploitation qui est faite des possibilités de la machine. Jetez un coup d'œil sur *R-Type* version *CPC* et console *Nec* seize bits par exemple... C'est la machine à vapeur face au nucléaire ! *R-Type* est pourtant bien noté sur *CPC* parce que, pour un *CPC*, le résultat est ludique... mais rien à voir avec le *Nec* ! Alors, faut-il brûler les huit bits ? La question aurait été rapidement réglée, si on avait pu prouver que *toutes* les versions huit bits étaient inférieures à leurs consœurs seize bits. Or ce n'est pas le cas ! Le flop existe dans les deux sens. Où est l'erreur ?

Là encore, c'est le classique équilibre technique/ludique qui est rarement respecté. Un jeu comme *Batman* sur *ST* tire 50 % de son intérêt de la vitalité de son animation et de la variété de ses graphismes. Le personnage sur *ST* est assez grand et on peut reconnaître les objets que l'on ramasse sans aucune hésitation. Adapté sur *CPC* en trois couleurs et demie pour des sprites piteux et des indices méconnaissables, le résultat ne peut être que décevant. Il aurait fallu modifier le contenu du soft (quitte à conserver l'essentiel), ou admettre l'adaptation « techniquement impossible ». Ce qui manque le plus souvent aux équipes de programmeurs, c'est une sensibilité de la machine. Pour *R-Type*, l'adaptation sur *CPC* était un pari fou. D'accord, mais c'est quand même une réussite. Les couleurs sont nulles, et le jeu est assez lent, mais on retrouve exactement la même stratégie, la même difficulté que dans les versions antérieures, en un mot la même ambiance. Il s'agit là d'une adaptation intelligente car elle tient compte tout autant du jeu que de la machine. A l'inverse, le cas de *Bionic Commando*, dont seule la version *CPC* est un échec, traduit bien une erreur de programmation, un non-respect du joueur amstradien. Si la technique excuse parfois le flop dans le sens seize bits adaptés sur huit bits, le cas inverse est alors quasiment honteux et incrimine encore plus directement les programmeurs ou concepteurs. Avoir à la base un bon programme sur huit bits et le saccager sur *ST* ou *Amiga*, c'est aller à l'encontre de l'évolution logique de la micro-ludique. C'est aussi se moquer complètement du joueur ! Platoon, le guerrier au fusil mitrailleur, mène sur *C64* une bataille très stratégique et pleine de vitalité.

Imaginez l'attente des amateurs lorsqu'on annonce la version *ST* du programme. Je cale le fusil à l'épaule et avance prudemment... Soudain, Bahmmm ! Une balle qui vient de l'extérieur de l'écran. Impossible à prévoir et donc illogique et anti-ludique !



Bionic Commando (CPC). Nul, face au C 64.



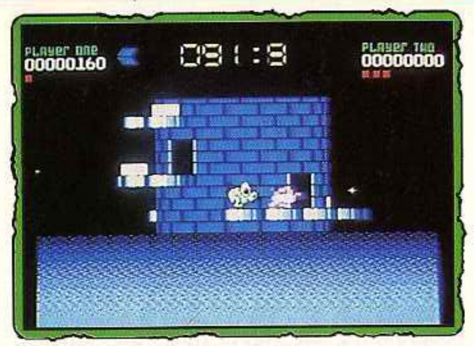
Faery Tale (C 64). Massacrer un si beau jeu !



Le jeu est foutu... L'éternelle question se pose une fois de plus. Les responsables de cette adaptation ont-ils vraiment testé le jeu ? Les impératifs commerciaux et l'assurance qu'un tel titre sur *ST* allait se vendre ont-ils eu raison de leur conscience professionnelle ? En tout cas, c'est le joueur qui fait les frais de ces maladresses, qui se retrouve avec 200 F de moins dans son porte-monnaie et une envie de tirer, pas seulement sur les sprites ennemies de son ex-soft préféré ! Les exemples de flops en adaptations entre machines sont malheureusement trop fréquents. On pourrait aussi citer *Wizard Warz*, très mal adapté sur *ST* et *Amiga* ou *Faery Tales* massacré sur *C64*, alors que la version *Amiga* était géniale.

Heureusement, il existe quand même des softs qui tirent un profit maximum de toutes les machines qui les supportent. Le meilleur exemple en est *Nebulus*, ce fabuleux soft d'action échelle. Ici, toutes les adaptations sont réussies et, coïncidence, c'est le même programmeur qui a mené à bien chacune des versions... On touche le fond du problème. Outre les connaissances techniques, l'intelligence scénique du programmeur entre pour 50 % au moins dans la réussite d'un jeu. Pour transcoder entre micros d'un même titre, il faut avoir compris et aimé le jeu et la machine sur laquelle on travaille. Un pari réussi pour *Nebulus*.

Les adaptations flop sont, elles aussi, liées à la course commerciale qui oppose les distributeurs. Versions bâclées par manque de travail, gain de temps de programmation par simple transcodage entre ordinateurs, le jeu y perd le plus souvent toute sa personnalité. Chose curieuse, ces maladresses participent grandement à la survie des huit bits, des machines complètement dépassées technologiquement mais qui peuvent toujours faire des pieds de nez à leurs concurrents plus puissants mais souvent mal exploités !



Nebulus (C 64). Versions réussies.

Rambo version 27

Une recette, oui, mais une recette qui marche très souvent... La micro n'échappe pas à la règle des suites et des clones. Comme dans le domaine du cinéma, les titres fameux donnent naissance à des rejetons tout prêts à profiter de la renommée de leurs grands frères. Mais là, surprise ! Alors que sur le grand écran, les suites prennent presque systématiquement la pente cruelle du flop, la micro se tire mieux d'affaire. Qu'il s'agisse d'action avec *Rambo*, de simulation avec *Crazy Cars* ou de jeu de rôle avec *Wizardry* par exemple, la deuxième version d'un bon soft sait généralement tirer parti de l'expérience de son aîné.

Dans le domaine de l'action, c'est *Rambo* qui marque le mieux l'évolution de ces suites. De *Rambo I* à *Rambo III*, l'aventure/action gagne non seulement une nouvelle intelligence stratégique mais c'est carrément tout le décor qui évolue, de la jungle aux pièces multiples d'une base ennemie. Même chose en ce qui concerne la simulation. L'évolution de *Crazy Cars* entre ses versions I et III témoigne vraiment d'un travail important de la part des programmeurs. Dans un premier temps, ceux-ci ont mis en place une action très belle. Avec *Crazy Cars II*, on retrouve la beauté du premier titre enrichie d'une stratégie passionnante qui permet au joueur de choisir sa route sur un réseau complexe. Impossible, là encore, de regretter l'achat du premier ou du second soft. Ils sont complémentaires, tout à la fois proches et différents. Il n'y a pas d'arnaque puisque le deuxième titre conserve les qualités du premier et qu'il décuple l'intérêt de la simulation. Il reste enfin l'aventure pour confirmer la bonne santé des softs-suite. Tous les aficionados avoueront leur plaisir à vaincre mois après mois les versions successives de *Wizardry* par exemple. Ici, la série des I, II, III, etc., retrace dans son ensemble une véritable aventure, toujours plus riche et où chaque mission trouve sa place dans un scénario global.



Space Harrier fait le « clone » mais...

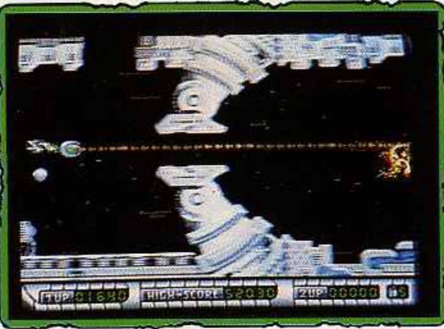
Finalement, les flops-suite sont assez rares. On en rencontre parfois, comme par exemple *Space Harrier II*, qui ne fait que proposer au joueur quelques changements de décor mais ne modifie en rien la stratégie ou la vitalité de son jeu. Ce logiciel est un flop si on le compare à la première version du titre. Rien de neuf, tout juste une ruse pour tirer un profit maximum, non seulement de la renommée arcade (justifiée pour le premier titre) mais aussi et surtout du succès de *Space Harrier I*.

Tout comme les logiciels utilitaires, les nouvelles versions d'un titre correspondent

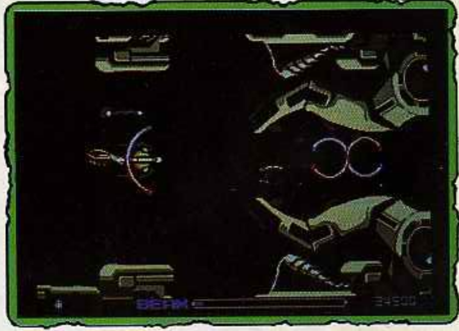




... rien de plus en version II !

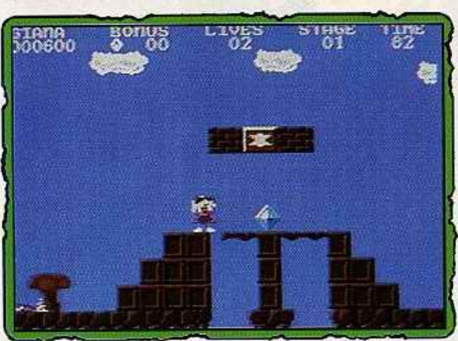


Katakis ou Denaris, clone de R-Type.



R-Type sur Nec a servi de modèle !

souvent à une remise à jour des performances du jeu, ce qui est toujours bénéfique pour le joueur. Il faut tout de même noter l'exploitation parfois exagérée de certains grands succès. Chez Epyx, la série des *Games* s'est incroyablement étendue (*Summer Games* I et II, *Winter Games* I et II, *World Games,* etc.). Même chose chez Sierra qui, tout en conservant un mode de jeu strictement identique, s'attaque au fil des jours à tous les grands thèmes de la vie ludique, lutte anti-Aliens, drague, police, etc. Cette succession de programmes, au demeurant fort bien réalisés, risque un jour ou l'autre d'agacer les amateurs les plus acharnés. Attention à la chute, il serait dommage de clore la série sur un flop !
Cette bonne santé des softs-suite témoigne néanmoins d'un manque d'imagination chronique chez les scénaristes. Les programmeurs ne prennent pas beaucoup de risques. Une formule marche bien, on la conserve en y incluant quelques « plus » et le tour est joué ! Selon la théorie de l'algorithme cher à Acidric Briztou (en matière de programmation, on appelle algorithme l'enchaînement de règles et d'ordres qui trace l'ossature d'un jeu), il existe ainsi bien peu d'algorithmes différents pour toute la production micro-ludique actuelle. Quel que soit le genre étudié (aventure , action, etc.), on retombe très vite sur des séquences globalement similaires. Ces séquences, ou algorithmes, sont par exemple le scrolling et la gestion des sprites pour les shoot-



Great Giana Sisters, interdit à la vente.

them-up, les analyseurs de syntaxe pour l'aventure, etc. Cette rigidité est assurément le pire ennemi du joueur. C'est elle qui bride l'imagination du programmeur et le pousse à travailler avant tout la technique (beauté des graphismes, rapidité de l'animation) plutôt que de soigner le contenu du scénario. A la base de cette triste réalité le problème des clones rivalise avec celui des flops.

Clones et procès

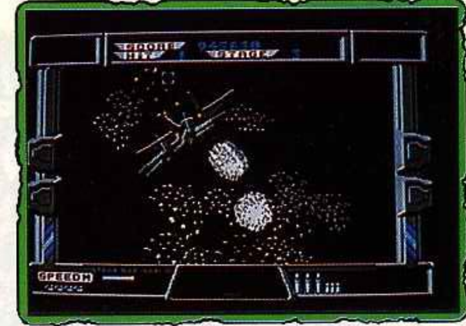
Un clone est un nouveau programme étrangement similaire à un soft déjà existant. Comme pour les suites, les clones font pourtant rarement des flops. Mais attention, qui dit clone dit procès, gros sous, et série noire digne des plus gros trafics ! A la base de ce business, les géants de l'action et de l'arcade. Deux exemples pour illustrer cette guerre du jeu. Le célèbre *R-Type,* tout d'abord, qui possède une renommée arcade énorme. Tandis qu'Activision travaillait sur l'adaptation de *R-Type* sur micro, *Katakis*, un clone fameux, est sorti des laboratoires de Rainbow Arts et a été commercialisé en Allemagne. *Katakis* « pompait » directement toutes les routines de *R-Type.* Le joueur français se frottait les mains d'impatience... Peine perdue ! A la suite d'un procès, la vente fut interdite et le programme retravaillé pour donner finalement le non moins célèbre *Denaris* qui devrait nous arriver dans quelques mois. En résumé, pour des raisons strictement économiques, le joueur aura donc attendu plusieurs mois un soft qu'on lui avait promis en grandes pompes ! Autre cas plus cruel encore, celui de *Great Giana Sisters* issu d'un copiage parfait du scénario de *Super Mario Bros* de Nintendo. A la suite du procès intenté par Nintendo, toutes les versions de *Great Giana Sisters* furent interdites à la vente dans le monde entier. Plus encore, la deuxième version qui était déjà sous presse chez Rainbow ne verra jamais le jour. Ces flops de série noire ont un fort impact sur la vie d'un joueur. Dans le dernier cas, par exemple, non seulement un grand nombre de joysticks ne connaîtront jamais cette merveille que fut *Great Giana Sisters* mais, en outre, *Super Mario Bros* ne sera pas a priori commercialisé sur d'autres

micros que les consoles. Tant pis pour tous les possesseurs de *ST* ou d'*Amiga*, amateurs du genre !

Les flops « techniques »

Au-delà de toutes ces ruses et astuces, le monde de la micro-ludique est également malade de l'intérieur. Un nouveau mal le ronge, qui peut également s'apparenter à une recette de vente. Il s'agit d'impressionner le joueur à l'écran, sans pour autant motiver un tant soit peu ses petites cellules grises. La micro-ludique manque d'originalité, d'imagination, souffre de pauvreté ludique.
Quel que soit le domaine ludique étudié, l'effort des programmeurs semble en effet plus porté sur la réalisation technique d'un logiciel que sur son contenu. L'évolution rapide des machines et l'impact de la qualité des jeux de salles d'arcade auprès des joueurs posent certaines priorités. Les logiciels qui sortent actuellement sur *ST* ou *Amiga* sont en grande partie jugés sur leurs qualités graphiques. Il semble que la prouesse « pixellienne » soit « le » critère actuel de sélection d'un bon soft, tout au moins dans la tête des distributeurs et dans celle de nombreux joueurs. En réalité, les softs qui ne possèdent pas cette qualité sont presque toujours des flops. On ne pourra pas éternellement supporter des *Bionic Commando* modèle *CPC !* Mais le plus grave, ce sont les flops qui ne possèdent que cette qualité « écran ». L'équilibre technique/ludique est de nos jours plutôt précaire...
Première constatation, l'exploitation maximale des possibilités techniques d'une machine ne se fait jamais dans l'année qui suit sa mise en vente. Pour le *ST* et l'*Amiga*, certains se demandent même si on l'atteindra un jour. Si les programmeurs de l'*Apple II* ou du *Spectrum* maîtrisent aujourd'hui parfaitement leur machine (il n'y a qu'à voir *Karateka* sur *Apple* ou *The Way of the Tiger* sur *Spectrum*), on ne peut pas en dire autant en ce qui concerne l'*Amiga* ou le *ST*. Mais là encore, ce n'est pas qu'une simple question de connaissances. A la sortie de *Prohibition* sur *ST*, tous les joueurs se sont demandé pourquoi trois couleurs seulement étaient disponibles à l'écran ? Le manque de travail est très certainement à l'origine de cette aberration. On note aussi de très nombreux scandales : *Faery Tale* qui n'exploite aucune des possibilités du *Commodore 64 ; Thexder*, très décevant sur *Amiga ;* ou *After Burner* injouable sur *ST* (les droits d'adaptation ont quand même coûtés deux millions de francs !) Autant de softs qui n'utilisent pas la moitié des possibilités des machines sur lesquelles ils sont édités.
Il y a de ce côté-là beaucoup à faire. La contrepartie de cet état de fait est malheureusement tout aussi décevante. Car lorsqu'un programmeur maîtrise suffisamment sa machine, c'est l'aspect ludique, la fameuse jouabilité qu'il perd le plus souvent de vue... *Sword of Sodan* est une réussite graphique indéniable. Sprites énormes, décors très purs et précis... Mais pourquoi ne pas profiter de cette qualité technique pour associer au jeu une mise en scène plus attrayante ? Pourquoi ne pas avoir, par exemple, ralenti les mouvements du combat ? La même constatation émane du test de *Dragon's Lair*. Pour une mise en place graphique inoubliable, le joueur se voit réduit à quelques malheureux mouvements qui accompagnent des séquences superbes mais d'une durée si courte qu'il est impossible d'y prendre goût à long terme. On pourrait citer à nouveau *Roger Rabbit* ou *Tintin*, deux softs récents qui souffrent de la même tare ! des softs tellement beaux qu'on a d'autant plus de mal à leur pardonner leur manque de jouabilité ! Il faut espérer que cette tendance va très bientôt s'inverser, faute de quoi le joueur risque de revendre son ordinateur pour lui préférer la télévision...




Afterburner, injouable sur ST.


Dragon's Lair, « beau et con à la fois ».

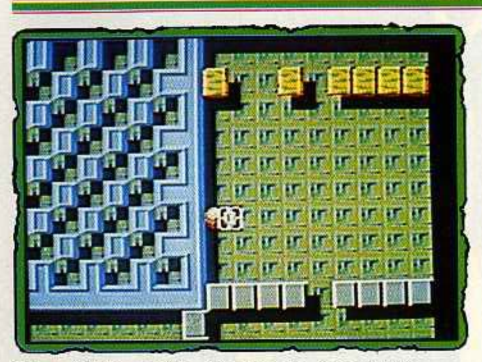


Les vices cachés

Il est enfin les tares cachées, les handicaps honteux qui ne se dévoilent qu'après l'achat pour grignoter la jouabilité et briser l'intérêt d'un soft a priori performant. Il ne s'agit pas cette fois de recettes de vente (ce serait du masochisme !) mais bien d'un incroyable manque de respect envers le joueur. *Roger Rabbit*, un soft décidément plein de ressources, n'autorise son jeu ▶

les meilleurs logiciels sont à Conforama





Titan (CPC), rapide, très rapide, trop rapide...



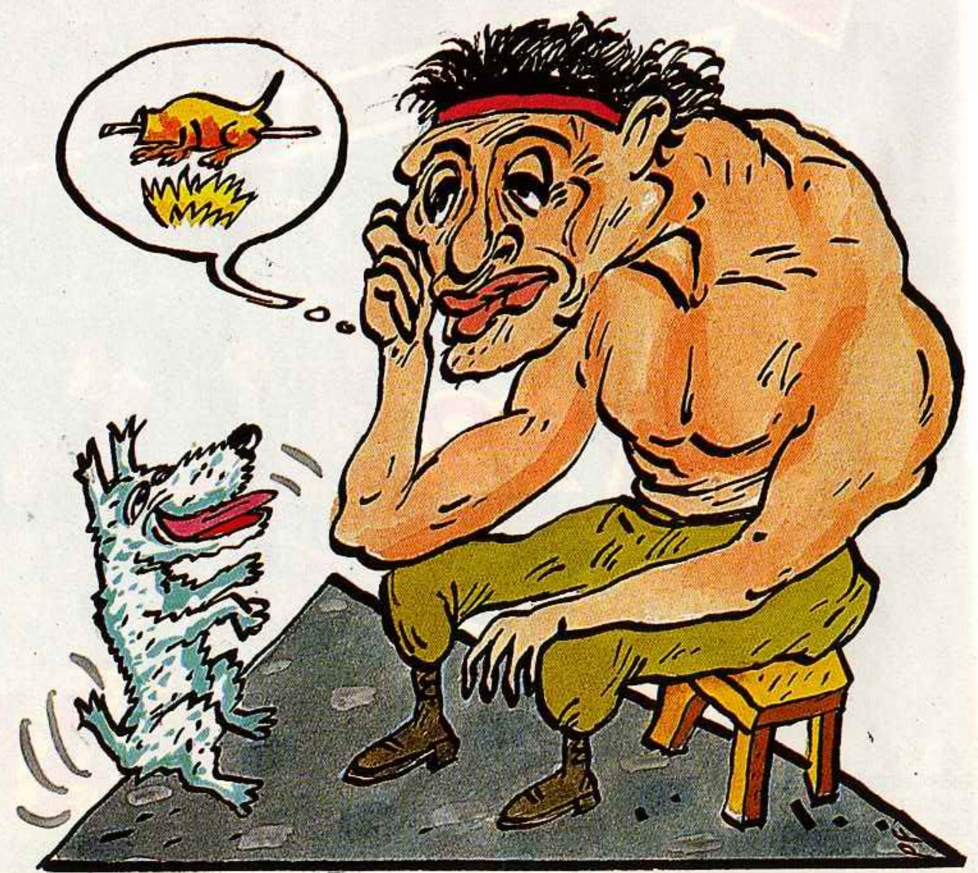
L'une des missions « clé ». Vas-y Roger !

qu'après quelques six minutes de chargement et pas moins de douze changements de disquette. La raison de ce phénomène est pourtant simple. Aux Etats-Unis, la grande majorité des possesseurs d'*Amiga* dispose de deux lecteurs. En France, c'est exactement l'inverse. Ne croyez-vous pas que quelques minutes de travail de la part d'un bon programmeur auraient suffi à contourner ce problème ? Merci pour nous ! Autre exemple un petit peu plus ancien : l'excellent *Marble Madness* sur *ST* profite d'une gestion souris trop délicate qui rend le jeu difficile. Bien sûr, il est possible de régler la sensibilité de la souris sur le *ST* mais pourquoi ne pas l'indiquer alors dans la notice du jeu ? Pour *Titan*, le dernier casse-briques de Titus, c'est carrément un progrès technique qui porte préjudice à l'action. L'animation des tableaux sur *CPC* est en effet d'une incroyable rapidité (Titus s'en vante dans la notice du jeu !). Ironie du sort, la plupart des testeurs qui se sont essayé à l'aventure ont eu le mal de mer au bout d'une minute de jeu ! On pourrait enfin citer les fenêtres de jeu trop petites (*Batman*) ou l'absence de scrolling (saut d'image de *Bob Morane*)... Toutes ces lacunes sont d'autant plus graves qu'elles s'attaquent souvent à de bons programmes (*Titan, Batman, Marble Madness*).
Il n'y a peut-être pas de quoi en faire un flop, mais suffisamment pourtant pour démotiver un grand nombre de joueurs ! Et là, on peut vraiment parler de faute professionnelle de la part des créateurs et distributeurs.
Toutes ces constatations trouvent leur explication dans le déséquilibre qui existe de plus en plus entre la technique et la jouabilité d'un programme. Soit la technique supplante tout à fait l'originalité et l'aspect ludique (*Dragon's Lair II*), soit le soft n'est pas suffisamment testé et conserve des tares peu plaisantes. Il serait temps que les éditeurs comprennent l'importance de l'originalité et de la jouabilité d'un produit... Un tout petit peu plus de crédit du côté de la scénarisation, davantage de tests, de la finition et l'affaire est dans le sac !

Les bonnes recettes

Commençons avec l'action, le domaine ludique le plus porteur du monde de la micro. Les softs d'action sont les principales victimes du déséquilibre technique/ludique. C'est une des raisons qui justifie le nombre important de flops en la matière. Dans l'avenir, on devrait pourtant réussir à renverser la vapeur, mais il faudra encore attendre un petit peu. Il existe deux problèmes majeurs à résoudre : le premier réside dans le support du jeu (support mémoire), encore trop restreint pour abriter tout à la fois un graphisme à la *Dragon's Lair II* et une jouabilité à long terme digne de *Dungeon Master*. On pourra alors imaginer un logiciel qui mélange les genres sans diminuer l'intérêt de chaque phase de jeu... Le second problème engage directement la responsabilité des éditeurs. Il faut accorder plus de temps à la mise au point des scénarios, à l'étude globale de la jouabilité en faisant appel plus souvent à de véritables professionnels, les joueurs eux-mêmes ! Pour l'action, mais surtout en ce qui concerne l'aventure ou la simulation, de nouvelles techniques commencent à montrer le bout de leur nez. L'utilisation des modems devrait, dans un futur proche, offrir à tous les joueurs des combats en temps réel véritablement interactifs. Le principe est déjà appliqué à quelques simulateurs de vol et jeux de stratégie mais il devra encore être étendu. Il faudrait enfin se mettre à recruter de bons scénaristes et à faire appel à toutes les bonnes volontés. Face à l'aventure par exemple, l'action manque plus que jamais d'idées nouvelles. Combler ce déficit par des prouesses techniques, toujours plus impressionnantes, ne suffira pas. La micro-ludique cherche son deuxième souffle. Espérons qu'elle le trouvera bientôt ! La conclusion de ce dossier des mille et une recettes flopesques n'est pourtant guère encourageante. Dans l'imbroglio des techniques commerciales et publicitaires, le joueur ne semble pas toujours très sûr de son jugement. Il peste souvent sur la pauvreté du cru micro-ludique mais plonge facilement son joystick dans le premier flop venu, pourvu qu'il ait un rapport avec le ciné, qu'il soit issu d'un grand succès arcade ou que quelques publicités ou tests de préversion en aient vanté les prouesses graphiques. A 200 F minimum le programme, c'est dur ! Si *Tilt* a toujours fait son possible pour dénoncer ces ruses, c'est pourtant le joueur qui a toujours le dernier mot ! Seule votre volonté aura un jour raison de la « flopomania ». Pour renverser la vapeur, c'est simple... il suffit de ne plus les acheter ! A vous de jouer.

Olivier Hautefeuille



CONCOURS FLOPS.
L'égout et les couleurs !

Le règlement de ce grand concours est très simple. Envoyez-nous, avant le 31 mai 1989, la liste des dix titres les plus nuls que vous ayez connus dans votre vie micro-ludique (les titres édités avant 1987 ne sont plus dans la course !), en indiquant le nom et la machine pour chacun d'eux. *Tilt* va traiter toutes les listes parvenues, de façon à définir les dix titres qui reçoivent le plus de tomates. Le résultat sera publié dans *Tilt* avec, bien sûr, le nom du gagnant, le joueur qui aura approché le plus près de la liste des élus ! Le prix à gagner ? Il est vraiment de circonstance : une visite des égouts de Paris, visite guidée par l'une des stars de la Rédaction de *Tilt !*

Pour vous aider dans cette périlleuse aventure, voici la liste non exhaustive des flops abordés dans ce dossier. Mais attention, tous les titres cités ne sont pas nécessairement de « purs flops ». Ces softs nous ont surtout servi d'exemples pour dégager les grandes tendances « flopesques » du monde micro-ludique. Nous espérons que vous apporterez à ce dossier beaucoup de flops non cités dans cet article !

Ce concours sera suivi sur minitel : 36.15 TILT, mot clé FLOPS

EXEMPLES DE FLOPS

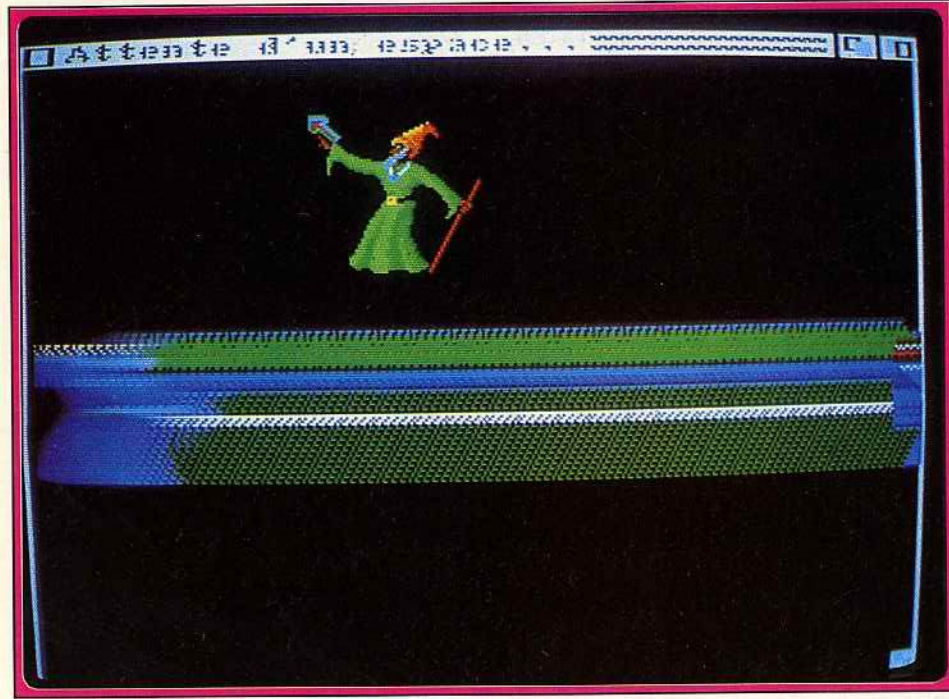
1943	ST et C 64
AFTER BURNER	ST
BATMAN	CPC
BIONIC COMMANDO	CPC
BLUEBERRY	Toutes machines
BOB MORANE	Toutes machines
DRAGON'S LAIR	Amiga
FAERY TALE	C 64
IZNOGOUD	Toutes machines
LIVRE DE LA JUNGLE	ST
PLATOON	ST
PROHIBITION	ST
ROGER RABBIT	Amiga
SPACE HARRIER II	Toutes machines
SWORD OF SODAN	Amiga
THEXDER	Amiga
WIZARD WARZ	ST et Amiga

Pour voter, classez par ordre de dégoût vos dix flops abhorrés, le premier étant le pire de tous et le dixième le moins nul. Envoyez le bulletin-réponse, avec vos nom et adresse, à *Tilt*, concours Flop, 2, rue des Italiens, 75009 Paris, avant le 31 mai 1989

	Nom du logiciel	Machine
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Nom ______________________

Adresse ______________________



Gestion de lutins et animations ne posent pas de problèmes en GFA.

GFA Basic 3.0

Langage de référence sur *Atari ST*, le GFA Basic 3.0 est désormais disponible pour *Amiga*. Malgré quelques imperfections et autres erreurs de jeunesse, il se révèle attrayant. Alors, réussira-t-il à doper la programmation sur cette machine, considérée par beaucoup comme une console de jeux ? Deviendra-t-il la référence sur *Amiga* ? Notre spécialiste répond...

Les possesseurs d'*Amiga* disposaient jusqu'à présent principalement de deux Basic : l'Amiga Basic, dont le plus grand mérite est d'être fourni gratuitement avec la machine, et le Hisoft Basic, plus complet, mais qui présente de nombreuses lacunes dans l'interface avec le système. Aussi la sortie du GFA Basic 3.0, langage vedette sur *Atari ST*, était-elle attendue avec impatience. Qu'en est-il finalement ? D'emblée, une petite surprise survient au chargement. Il faut en effet lancer auparavant le Workbench car la disquette du GFA Basic n'est pas bootable directement. Heureusement on peut facilement y remédier pour éviter, en particulier, les changements de disquettes dans les systèmes à un seul lecteur. Pour cela, effectuez une copie de votre disquette (non protégée), puis copiez dessus les fichiers indispensables du Workbench, créez un fichier « startup-sequence » contenu dans un dossier « s », renfermant les instructions suivantes :

System/setmap f
LoadWB
endcli > nil :

et, enfin, rendez bootable votre disquette grâce à l'instruction « install » du CLI. Sur un *Amiga 500* sans extension, on dispose de plus de 200 Ko, mais seuls 64 Ko sont disponibles sous Basic au démarrage, à moins de réserver un espace supérieur par RESERVE. Après changement, on se retrouve devant le double menu supérieur contenant les fonctions de chargement de fichiers Basic ou ASCII, de sauvegarde, de listage sur imprimante, de manipulations de blocs, de recherche-remplacement, de déplacement au sein du listing, de commutation entre l'affichage normal ou haute résolution entrelacé, de commutation entre les modes insertion et recouvrement, d'appel du mode direct, de test vérifiant la validité des boucles, sous-programmes et instructions conditionnelles et, enfin, de l'indispensable « run » pour lancer votre programme. On trouve, en outre, une horloge programmable que l'on peut annuler, un compteur de lignes pour aller directement à une ligne donnée (il ne s'agit que d'une référence, les numéros de lignes étant absents dans ce Basic) et l'icône « A » qui, sélectionnée, permet d'appeler un autre menu gérant les opérations sur disque, la priorité des tâches et un mode spécial où l'introduction de chaque nouveau nom de variable demande confirmation, évitant ainsi les fautes de frappe souvent sources de disfonctionnement incompréhensible du programme. L'éditeur plein écran est agréable à utiliser. Il dispose de toutes les facilités pour se déplacer d'un caractère, d'une ligne, d'une page, aller au début ou à la fin du programme, effacer un caractère ou une ligne que l'on peut d'ailleurs ensuite récupérer. On retrouve aussi avec plaisir l'option « folding » présente sur *ST*. En plaçant le curseur sur une procédure et en appuyant sur « help », la procédure va être repliée, ce qui facilite la lecture rapide du programme.

Passons maintenant à la programmation proprement dite. Les variables sont de six types : booléennes (0 ou 1), « byte », « word » et « integer » (entiers respectivement sur un, deux et quatre octets), réels (sur huit octets) et chaînes. On peut, de plus, définir le type de variable par défaut, ce qui évite la frappe répétitive des %, !, et autres &, l'éditeur se chargeant de les placer lui-même. Les tableaux peuvent quasiment s'étendre à l'infini. Seule restriction, les premières et dernières dimensions sont limitées à 65535. Les tableaux travaillent en base 0 ou 1 au choix. On peut facilement insérer ou effacer un élément d'un tableau ou fixer tous les éléments à une certaine valeur.

Les instructions de conversion sont riches : binaire, octal, hexadécimal, conversion d'une chaîne de caractères en nombre selon différents modes. Les gestions de fichiers sont facilitées par l'échange de variables et surtout le tri automatique de tableaux, selon la méthode de Shell ou le tri rapide, en ordre croissant ou décroissant, sur tout ou partie du tableau, avec en plus la possibilité de lier un autre tableau qui sera trié parallèlement au premier. Les performances sont impressionnantes : tri de 10 000 nombres réels en 7 secondes ! On peut fixer et déterminer la date et l'heure du système et utiliser le timer précis au 200e de seconde. Différentes instructions informent de l'adresse d'une variable, que l'on peut ensuite modifier directement, tandis que d'autres permettent de lire ou d'écrire sur un, deux ou quatre octets. MALLOC ET MFREE alloue et libère de l'espace mémoire, tandis que BMOVE sert à copier des zones mémoire. LET a un fonctionnement particulier. Il sert à donner un nom de mot clé à une variable. Les opérateurs classiques sont bien sûr présents, complétés de la division entière modulo x, le « ou exclusif », la déduction logique et l'équivalence. Les instructions d'arithmétique entière permettent facilement l'incrémentation, la décrémentation, l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division. De plus PRED et SUCC retournent respectivement la valeur inférieure ou supérieure la plus proche, ODD et EVEN informent de la parité ou de l'imparité, tandis que INT, TRUNC,



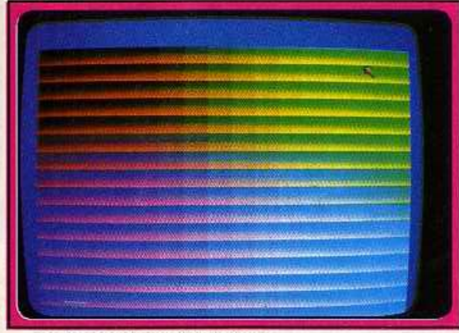
Tracer des cercles ? C'est facile !

FIX et FRAC effectuent toutes sortes d'opérations sur les virgules. Le générateur de nombres aléatoires peut produire des réels inférieurs à 1, des entiers quelconques ou de seize bits et peut fixer une séquence aléatoire. Les opérations sur bits sont très complètes : fixation, annulation, inversion, test, décalage et rotation. Dans le même domaine, BYTE et CARD renvoient l'octet et le mot de poids faible, tandis que WORD étend un mot en mot long. Les opérateurs de chaînes sont très riches, avec en particulier la recherche d'une chaîne dans une autre, en commençant du début ou de la fin, le renvoi d'un caractère de code juste supérieur ou inférieur à celui du premier caractère de la chaîne évaluée, la conversion majuscule-minuscule, l'évaluation de l'occurrence d'un caractère dans une chaîne ou l'insertion d'une sous-chaîne dans une chaîne à droite ou à gauche.
Passons maintenant aux instructions d'entrée-clavier et de sortie-écran. On y retrouve en particulier le « PRINT USING », les opérations de placement curseur et d'impression, MODE pour échanger virgules et points utilisés comme séparateurs, MOUSE pour gérer la souris et SOUND et WAVE pour contrôler la fréquence, la durée et la courbe des quatre générateurs de



La gestion des couleurs en GFA est simple...

son de l'*Amiga*. Signalons à ce propos que ces dernières fonctions réagissent un peu bizarrement dans certains cas. Les instructions fichiers sont riches et gèrent fichiers séquentiels ou à accès direct. Les commandes de programmation sont très complètes avec multiples types de boucles (FOR-NEXT, REPEAT-UNTIL, WHILE-WEND, et DO-LOOP), et nombreux branchements (IF-ELSE-ENDIF, ELSE-IF, ON-GOSUB, SELECT-CASE-DEFAULT, ON-BREAK, ON-ERROR). Les procédures et les variables locales sont présentes. Il est possible d'appeler des sous-programmes Assembleur ou C au sein du

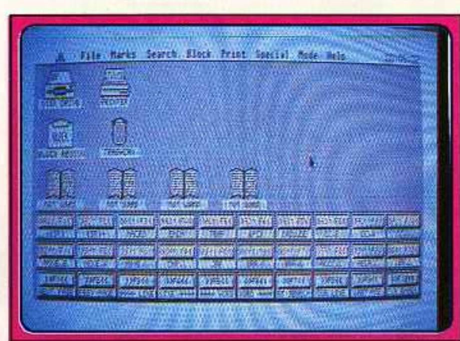


... mais sacrément efficace !

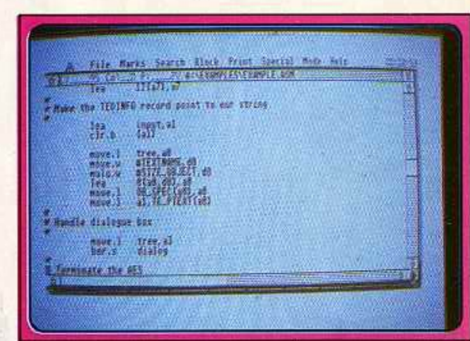
programme Basic. Les interruptions sont gérées directement par EVERY qui définit la rythmicité d'une procédure et AFTER qui permet son exécution au bout d'un certain temps. Toutefois comme l'appel à ces procédures n'est testé qu'après l'exécution complète d'une instruction, certaines instructions comme INPUT, QSORT, SSORT, PAUSE, DELAY vont ralentir ou paralyser ces appels.
Les instructions graphiques autorisent le travail sur différents écrans, différentes fenêtres, dans les différents modes graphiques et avec la palette de son choix. Cercle, ellipse, boîte, polygone, ligne, tracé relatif et remplissage sont au rendez-vous, avec possibilité de désactiver le DMA pendant le tracé pour n'afficher le résultat qu'une fois le dessin terminé. Les menus, les lutins, la synthèse vocale et la gestion des manettes de jeux disposent d'instructions dédiées complètes. J'ai gardé le meilleur pour la fin. En effet, toutes les routines-système Exec, Graphics, Intuition, Workbench, Layers et DOS peuvent être appelées directement. Toutefois le manuel ne fait que décrire sommairement chaque appel et vous aurez besoin d'informations complémentaires pour utiliser pleinement ces puissantes instructions.
Signalons aussi, à propos du manuel, que s'il explique assez clairement la plupart des fonctions, il ne pourra que difficilement suffire à l'apprentissage du Basic.
En conclusion, en dépit de quelques bogues résiduelles dans les domaines du son, des fichiers, des fenêtres, et des couleurs, le GFA Basic reste un langage de haut niveau largement opérationnel.
Espérons que les versions ultérieures corrigeront ces quelques bogues et que le compilateur dédié ne tardera pas trop à voir le jour (Micro-Applications).
Jacques Harbonn

Macro Assembleur V12

Quoi qu'en disent certains, le langage machine reste un langage sans équivalent. Il permet la réalisation de routines spectaculaires au prix, il est vrai, de la lisibilité. Pallier cela est possible dans une certaine mesure et c'est d'ailleurs la raison d'être des assembleurs. Celui de Metacomco en est l'illustration parfaite : éditeur performant, désassembleur et autres utilitaires. Bref, on se croirait en présence de l'assembleur ultime...



Le bureau avec le rappel des raccourcis clavier.



Tempus : un éditeur très rapide.

Metacomco vient d'effectuer une cure de jouvence à son macro-assembleur 68000 pour *ST* avec la sortie de cette nouvelle version 12. La configuration minimale comprend 512 Ko de RAM et un drive double face ou deux drives simple face. Mais le confort d'utilisation sera nettement amélioré avec un disque dur (les trois disquettes ne sont pas protégées et pourront donc être facilement transférées sur le disque dur) ou avec une mémoire de 1 méga-octet ou plus pour bénéficier du disque virtuel. Il dispose de plusieurs innovations intéressantes par rapport aux versions précédentes. Tout d'abord le nouvel éditeur, appelé Tempus, est nettement plus agréable d'emploi que le précédent. Il s'agit d'un éditeur entièrement sous GEM, permettant d'éditer simultanément quatre programmes (ce qui peut s'avérer particulièrement pratique dans certains cas) et qui accepte n'importe quel fichier ASCII (ce qui permet donc de l'utiliser à d'autres fins que l'édition des sources assembleur).
Il dispose d'un scrolling horizontal et vertical de bonne rapidité : vingt secondes pour un scrolling de 500 lignes. Il offre vingt touches de fonction programmables et un calculateur avec conversion décimale, hexadécimale, octale et binaire. Enfin, on retrouve les fonctions ▶

devenues classiques des traitements de texte (recherche, opérations sur les blocs : copie, déplacement, effacement) mais qui font encore défaut à nombre d'éditeurs d'assembleur.
L'assembleur lui-même a aussi été amélioré. Il comprend, bien sûr, l'ensemble des instructions du Motorola 68000 mais aussi désormais celles des 68008, 68010 et 68012. Il permet de produire un code de position fixe ou relogeable ainsi que des modules TOS, il offre les références externes et de listing croisées, l'assemblage conditionnel et les extensions macro. Les messages d'erreur fournis sont clairs et précis. Les variables acceptent 30 caractères par nom et des valeurs sur 32 bits. Enfin les listings obtenus sont pleinement formatés.
L'éditeur de ressources autorise la création facile d'icônes, de menus déroulants, de boîtes de dialogue et d'alerte. Le linker travaille désormais en mémoire vive, ce qui permet un gain spectaculaire de temps. De plus, il autorise le chaînage de tout module écrit en Pascal. C, assembleur ou tout autre langage de haut niveau. Le débugger permet le travail pas à pas et l'introduction de points d'arrêt. Le désassembleur fourni sera très utile pour retravailler tout programme non associé à son code source. Différents autres utilitaires sont proposés : un disque virtuel, bien pratique pour accélérer les sauvegardes en cours de travail (mais n'oubliez pas, bien sûr, de sauvegarder sur disque avant d'éteindre l'ordinateur !).
« Librairian » très utile pour la création et la gestion des routines les plus fréquemment utilisées. « Menu + » qui rend le cycle de développement (édition, assemblage, chaînage, essai) plus rapide et enfin « Make » qui assure automatiquement la maintenance des fichiers d'un même projet. Les librairies concernant les fonctions GEM AES. VDI, GEM DOS, BIOS et XBIOS sont très fournies et bien documentées. L'imposant manuel de 550 pages (en anglais) détaille chaque fonction avec de multiples exemples mais ne pourra en aucun cas servir de manuel d'apprentissage à l'assembleur en général. Un excellent produit bien fini.
(3 disquettes Metacomco pour *Atari ST*.)

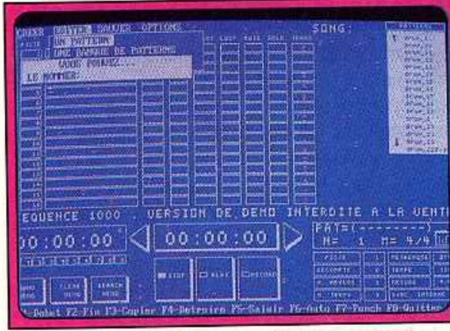
Jacques Harbonn

Sequence 1000

Sequence 1000 peut être considéré comme un programme de MAO professionnel d'une maniabilité exemplaire. Ses mille pistes vont bien au-delà des besoins réels du musicien moyen. Avec un tel séquenceur, la société Fretless s'impose comme l'un des best de la MAO sur *PC* en France.


Le Sequence 1000 : d'immenses possibilités.

Commercialisé au printemps 1988 par Fretless International, le séquenceur Sequence 1 000 est le résultat de deux années de recherches. Alors que le *PC* tend de plus en plus à s'imposer sur le marché de la MAO, cette toute jeune société vient de prouver qu'il est vraiment possible de transformer son *PC* chéri en bête de scène ! Pour un prix de revient abordable, Sequence 1 000 surpasse bon nombre de ses concurrents, notamment sur *ST*. Marc Bregeault nous a accueilli dans ses studios pour une « démo » qui devrait donner des idées aux amateurs de bémols...
A la base de la MAO se trouve le transfert de données entre un synthétiseur et un ordinateur. Cette transmission utilise un standard nommé Midi. Pour connecter un *PC* à un synthé, il faut donc se munir tout d'abord d'une interface Midi ; c'est le premier maillon de la chaîne. Fretless International travaille sur ce point avec la société Roland, l'un des géants de l'électronique musicale. L'interface étudiée ici, la MPU IPC de Roland, offre deux prises Midi « out » (pour connecter en sortie deux synthés directement) et surtout un mode de liaison qui vous permettra de synchroniser le tempo des créations issues de synthé et boîte à rythme avec un enregistrement sur magnétophone à bande, pour la voix par exemple. La MPU IPC est donc une interface performante (plus performante en tout cas que l'interface qui est montée d'origine sur l'*Atari ST* par exemple). Autre atout, son prix est descendu de 2 690 F, pour les anciennes interfaces, à 1 290 F ici... Un plus qui pèse dans la balance !



Toutes les manipulations se font à la souris.

Côté hard, la configuration nécessaire pour faire tourner le Sequence 1 000 est la suivante : un *AT* (le *XT* est trop lent, à moins qu'il possède un mode « turbo ») et un ensemble carte-moniteur *EGA* ou *Hercules*. Le disque dur est aussi de la partie mais Fretless travaille sur une version « deux lecteurs » qui devrait être disponible pour le prochain Sicob. Le soft use enfin largement de la souris qui sert quasiment à effectuer toutes les sélections. Il est possible de faire tout de suite le point sur l'investissement que représente le Sequence 1 000 : 4 000 F pour le soft et l'interface, ce qui n'est vraiment rien lorsque l'on prend connaissance des possibilités de cette configuration MAO.

L'interface MPU IPC de Roland.

Il serait trop long de détailler point par point toutes les fonctions de ce séquenceur. Aussi allons-nous seulement notifier ses principaux atouts.
Le Sequence 1 000 est un séquenceur mille pistes. Il permet donc d'enregistrer tour à tour un millier de pistes jouées sur un synthé, une boîte à rythme ou tout autre instrument Midi, puis de travailler chaque note, chaque manipulation avec une précision et une facilité rarement atteinte sur *PC*. Le tableau de travail principal est assez classique. A gauche, chaque piste est signalée par son nom, le canal Midi sur lequel elle travaille, le numéro de l'instrument choisi, etc. A droite, on retrouve avec plaisir la vision en clair du contenu des pistes, l'un des atouts les plus importants pour un bon séquenceur. On trouve pour finir les classiques touches de magnétophone en bas de l'écran,

SPÉCIAL BACCALAURÉAT 1989

JUIN APPROCHE... LE BAC AUSSI

BACHOTEZ EFFICACE

AVEC

LA SOLUTION "PREPA-BAC"





OU



UN MICRO-ORDINATEUR OLIVETTI PC1
(AVEC CÂBLE PÉRITEL. SANS ÉCRAN)

UNE SOLUTION BAC AVEC DES LOGICIELS ADAPTÉS A CHAQUE BACCALAURÉAT

OLIVETTI PC1.

Le PC1 est 100% **compatible,** rapide (vitesse d'horloge de 4,5 à 8 MHZ), puissant (mémoire RAM de 512 Kb extensible à 640 Kb), extensible (2e station de disquette 3'1/2 intégrée au clavier, station de disquette 5'1/4, disque dur, écran couleur, souris, joystick).
De plus, très compact, il est facilement transportable et très agréable d'utilisation.

KITS BACS HATIER.

- KIT BAC Économie
- KIT BAC Maths C2
- KIT BAC Maths D
- KIT BAC Physique Chimie CD2

LOGICIELS CEDIC NATHAN «MICROBAC».

BAC A: Philo pour le BAC - Micro Bac Géo - Anglais pour Bac.
BAC B: Micro Bac Math D - Micro Bac Géo - Micro Bac His - Anglais pour Bac.
BAC D: Micro Bac Math D - Micro Bac Phys - Chimie (C/D/E) - Micro Bac Géo - Anglais pour Bac.
BAC C/E: Micro Bac (C/E) - Micro Bac Phys - Chimie (C/D/E) - Micro Bac Géo - Anglais pour Bac.

POUR 200F PAR MOIS* SEULEMENT
OU COMPTANT 4990F (AU LIEU DE 5680F)

Pour tout renseignement

36.15 OLIVETTI

RCS Paris B542048210

* Durant 29 mois (plus 120 F de frais de dossier prélevés avec la première mensualité). Coût du crédit + frais de dossier + assurance MID comprise = 1274 F après acceptation du dossier par FINALION, groupe Crédit Lyonnais, soit un TEG de 13,85% hors assurance aux conditions en vigueur au 10 novembre 1988 ou **COMPTANT 4990 F TTC.** Offre valable jusqu'au 30.06.89.



olivetti-logabax



NATHAN LOGICIELS

COUPON-RÉPONSE à renvoyer à OLIVETTI-LOGABAX Cedex 69 - 92047 Paris La Défense
Je désire recevoir une documentation sur l'offre PREPA-BAC:
Bac A-B ☐ Bac C-E ☐ Bac D ☐ Autres ☐
Nom: ________ Prénom: ________
Adresse: ________
Tél.: ________
Code postal: ________

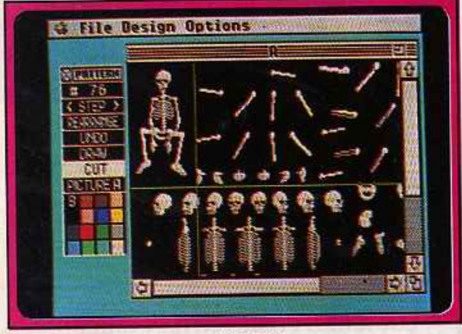
tilt-66

touche « lecture », « enregistrement », etc. Voici pour la présentation du soft. En ce qui concerne son maniement, le Sequence 1 000 dévoile très vite ses premiers atouts. Toutes les manipulations sont, en effet, effectuées à la souris. Pour copier une mesure, par exemple, il suffit de cliquer sur le carré qui la représente, de positionner le curseur en un point et de cliquer le deuxième bouton de la souris. Même s'il est parfois plus pratique de faire appel au clavier, il n'est pas une action qui ne puisse passer par la « mouse »... Un confort formidable. Deuxième atout majeur, la précision apportée au travail pas à pas. L'utilisateur peut retracer la courbe du « pan » (stéréo gauche et droite), inclure sur une piste un changement d'instrument au 120e de noire ou encore visualiser et modifier la durée d'une note, sa dynamique, etc. Toutes ces manipulations s'appuient, de plus, sur des graphismes très clairs (*EGA* ou *Hercules*). Le Sequence 1000 s'élève ainsi au rang des programmes de MAO professionnelle, tout en conservant une maniabilité exemplaire.
Avec le Sequence 1 000, la société Fretless s'impose comme l'un des bests de la MAO PC en France. Un prochain accord avec Roland devrait donner naissance à un package exceptionnel : une interface Midi et un soft moitié séquenceur, moitié éditeur de son, compatible avec l'expandeur MT 32 de Roland. Affaire à suivre donc, avec un prochain rendez-vous au Sicob. Contact : Fretless International. Tél. : 42.46.28.03.

Olivier Hautefeuille

Art and Film Director

Cette conversion très réussie est le premier programme sérieux d'animation sur *Apple II GS* ! Entièrement retravaillé par l'équipe d'Epyx, il permet de concevoir des animations splendides. Effets spéciaux, sons, images tout y est pour le plus grand bonheur des passionnés d'utilitaires de création.



Art and Film Director (II GS).

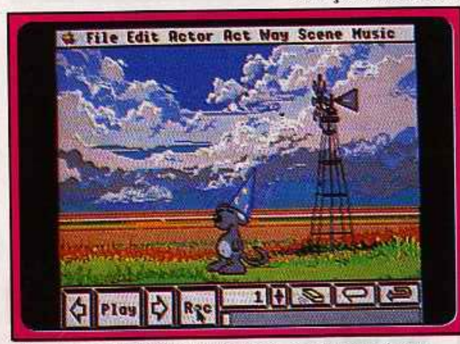
Art and Film Director est, avec *Cartooners*, l'un des deux premiers logiciels d'animation en bit-map sur *GS*. Une version *ST* existait déjà, Epyx a retravaillé le programme pour en réaliser une conversion *GS*.
Art and Film Director vous propose trois modules différents, autonomes les uns par rapport aux autres. Le premier vous servira à regarder vos animations, sans toutefois pouvoir les modifier. Le second, un éditeur de sons, permet de charger et d'écouter les sons qui accompagneront vos animations. Enfin le programme principal sert à fabriquer des dessins animés. Les animations se constituent à partir de trois menus : l'un permet de constituer les éléments de l'animation, l'autre de les mettre en place et le dernier de réaliser les différents « films ». Il est possible d'importer des images de programmes de dessins spécialisés ou bien de les créer au sein d'*Art and Film Director*. Les dessins peuvent être réalisés en dessin libre ou bien à l'aide de formes géométriques, en 16 couleurs. Il est possible de modifier la perspective ou bien de jouer sur les différents plans. Plusieurs éléments peuvent être regroupés en un seul pour faciliter l'animation de formes compliquées. Les effets spéciaux sont nombreux ; parmi eux : la fonction interpolate, qui permet d'avoir toujours présent à l'écran, durant toute l'animation, un élément sans avoir à le recopier sur toutes les images, ou encore la fonction trace, qui affiche chaque nouvel élément sans effacer le précédent. *Art and Film Director*, le premier programme sérieux d'animation sur le *GS*, est très complet. Son manuel est simple et clair mais en anglais. Il permet de concevoir des animations splendides.

François Hermellin

Cartooners

Surtout dédié aux passionnés de dessins animés en culottes courtes, ce logiciel permet de créer ses propres « films », de regarder et de jouer. Sa simplicité d'utilisation est extrême et sans comparaison, mais un peu au détriment de ses capacités. Un must pour les « kids » !

Cartooners vous propose trois options : regarder, jouer et créer. Le premier choix est une sorte de slide-show, où toute une série d'animations, les unes plus colorées que les autres et pleines d'humour, défilent devant vous. Jouer permet de sélectionner un dessin animé et de le regarder, ou bien de l'éditer afin de voir plus en détail comment il a été réalisé. La dernière option, créer, donne la possibilité de fabriquer son animation.
L'écran est divisé en trois parties. Le menu-barre, tout en haut de l'écran permet d'effectuer les opérations disques (chargement, sauvegarde...), de sélectionner et de manipuler les acteurs, leurs actions, la direction dans laquelle ils les font, les décors ainsi que les musiques qui accompagneront les animations. Les trois quarts de l'écran sont occupés par la scène même du dessin animé. Une zone rectangulaire, en bas de l'écran (mais il est possible de la déplacer), regroupe les commandes principales de contrôle et d'édition. Il est possible de faire passer les acteurs sur plusieurs plans, d'ajouter les bulles contenant du texte à tout moment, de régler la vitesse d'animation... La qualité et la fluidité des



Sans possibilités de création, on ne peut que combiner des éléments déjà existants.

animations sont très grandes, surtout pour un logiciel destiné aux jeunes enfants. En effet, *Cartooners* leur est avant tout dédié. Sa simplicité d'utilisation est extrême et sans comparaison, mais un peu au détriment de ses capacités. Ainsi les acteurs, décors et mélodies, malgré un large choix, sont fixés, sans possibilité de nouvelles créations. On peut juste combiner des éléments déjà existants. Cela est dommage mais s'explique par le parti pris de ce logiciel pour « kids ». Une réalistation impeccable qui ravira les enfants. (Disquette pour *Apple II GS*).

François Hermellin



cassette
169F

disquette
199F

Compilation
CODE MASTERS
Vol. 2 + Vol. 3

BMX SIMULATOR - 3D STARFIGHTER - SUPER STUNTMAN
ATV SIMULATOR - SUPER HERO - GRAND PRIX
VAMPIRE - DIZZY

8 JEUX EXCEPTIONNELS



Pour Amstrad CPC 464 Version K 7 et CPC 6128 Version disquette.

La vie Auchan

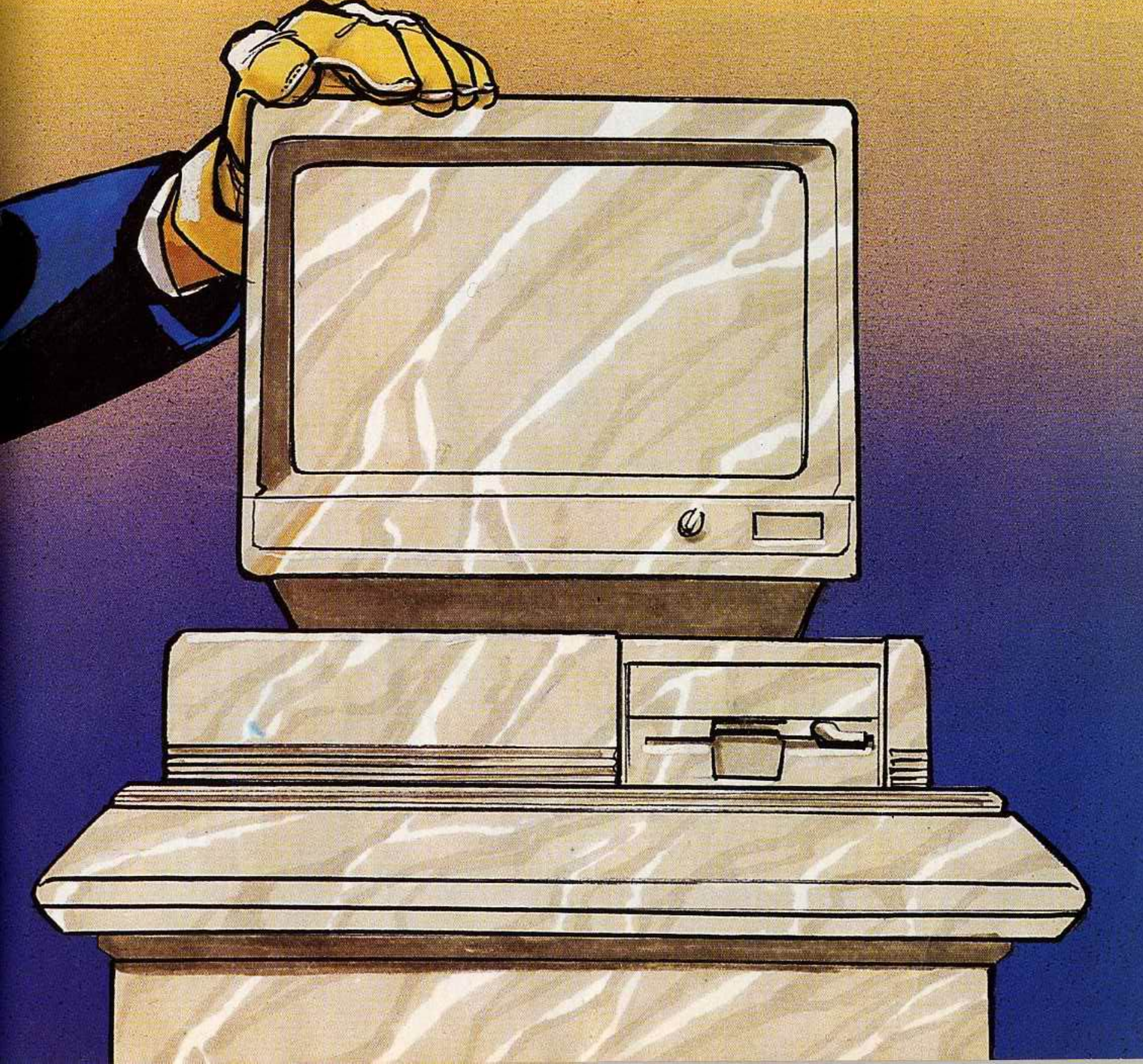
Disponible dans tous les rayons micro-informatique des hypermarchés AUCHAN.


VOTEZ
PC!
TILT

Echanger mon ST ou mon Amiga contre un PC ? Moi ? Jamais ! Réaction classique. Mais est-elle justifiée ? Les PC sont-ils toujours aussi lents que le veut leur réputation, avec une bande son anémique et des graphismes à faire frémir un ZX 81 ? La réponse, évidente, est « non ». Les PC rivalisent de plus en plus avec nos machines favorites et ont d'autres atouts dans leur manche, que ne possèdent pas ST et Amiga...

Même si vous êtes un fanatique de jeu, même si vous ne voyez que par *Amiga*, *Atari*, voire *Amstrad CPC* ou *C64*, lisez cet article, je vous en conjure. Car qui sait de quoi demain sera fait ? Qui sait si un jour vous ne serez pas amené à utiliser un compatible *PC ?* La micro-informatique est un monde bouillonnant de tempêtes, de coups de théâtre et de retournements de situation. Des sociétés qu'on croyait inébranlables disparaissent du paysage sans crier gare. Voyez Thomson qui, tout récemment, s'est retiré brusquement de la compétition, laissant ses clients désolés, contraints d'utiliser sans passion des machines qui n'ont plus d'avenir. Et les plus anciens d'entre vous se souviennent sans aucun doute de la brusque disparition d'Oric.

Sans aller jusqu'à ces extrémités, il y a le lent dépérissement qui guette les machines ayant cessé d'être compétitives. Le cas le plus intéressant est celui des *Apple II* qui ont presque disparu après avoir longtemps fait figure de standard en matière de micro-informatique. « Standard », le mot est lâché. C'est de là que découlent tous les maux. S'il existait un standard unique, tout serait réglé : quelle que soit la machine, elle accepterait tous les logiciels. Imaginez un monde où chaque marque d'automobile fonctionnerait avec des carburants différents ! Il existe quelques normes, heureusement. Les plus connues concernent le texte : le code ASCII, et la communication : RS 232. C'est ce qui fait que n'importe quel fichier, à condition que ce soit du texte, peut être transféré d'un ordinateur à un autre : il suffit d'avoir le bon câble et de disposer d'un logiciel de communication commun aux deux machines. Il y a même une tentative de normalisation des micro-ordinateurs eux-mêmes sous l'égide de Microsoft et d'un consortium de fabricants principalement extrême-orientaux (mais aussi quelques européens, ▶



comme Philips) : le standard *MSX*. Il vit encore au Japon, mais ce fut un énorme flop en Occident.

- Où en sommes-nous aujourd'hui ? -

Il y a d'abord la séparation entre 8 bits et 16 bits. Pour ne pas entrer dans de longues explications techniques, il suffit de savoir qu'un microprocesseur 16 bits est plus rapide qu'un 8 bits, et moins rapides qu'un 32 bits. L'espèce 8 bits est menacée : ils sont maintenant complètement dépassés. Les seuls survivants sont les *CPC Amstrad* et le *C 64 Commodore*. Les autres microprocesseurs se divisent en deux grandes familles. La famille Intel équipe les compatibles *PC*. Leur nom commence toujours par le chiffre 80 : 8088, 8086, 80186, 80286, 80386 et 80486, ce dernier encore en gestation. Se sont glissées dans la famille quelques pièces rapportées, des copies dont la plus connue est le *NEC V40*. La famille Motorola débute par le chiffre révolutionnaire de 68 : 68000, 68020, 68030. Elle est installée dans les *Macintosh*, *Atari ST*, *Amiga*.

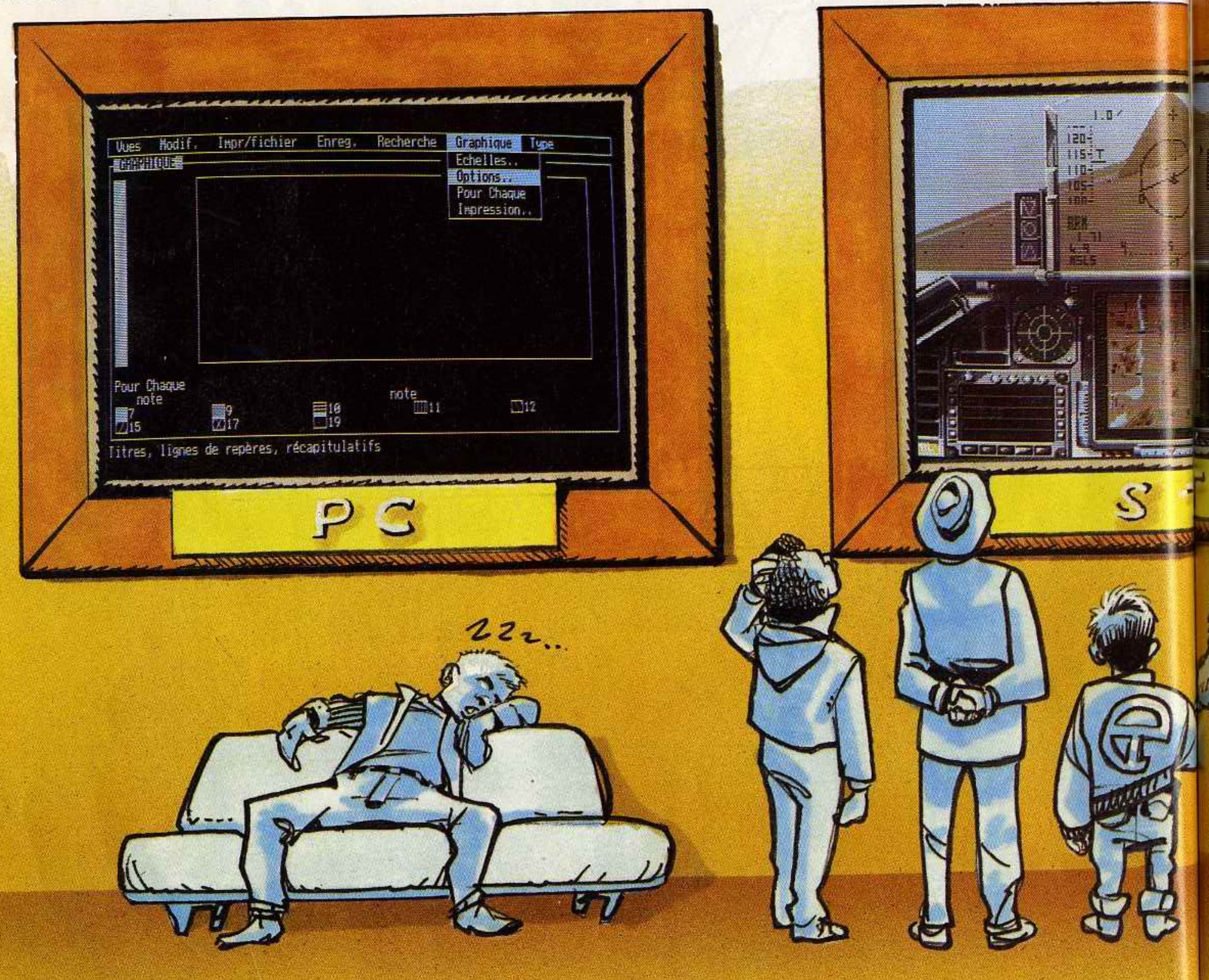
Quelques isolés traînent çà et là, comme l'*ARM* (Acorn Risc Machine) qui règne sur *Archimedes*, ou le (Motorola) *65C816*, qui dirige l'*Apple II GS*. D'autres microprocesseurs sont en cours d'étude — certains mêmes sont déjà opérationnels. Mais ceci est une autre histoire.

L'identité de microprocesseur ne fait pas la compatibilité des ordinateurs. Ce serait trop beau ! Bien qu'ayant le même microprocesseur de base, *ST*, *Mac* et *Amiga* ne sont pas compatibles. La spécificité des micro-ordinateurs est plus subtile. Dans les faits, elle est surtout fonction du système d'exploitation (voir encadré).

Le choix d'un micro dépend d'abord de ce qu'on veut en faire, mais aussi de sa durée de vie prévisible, surtout quand on considère son prix. Si, à ce propos, le passé est riche d'enseignements, la situation actuelle du marché est très importante. Qu'en est-il ?

Le choix ?

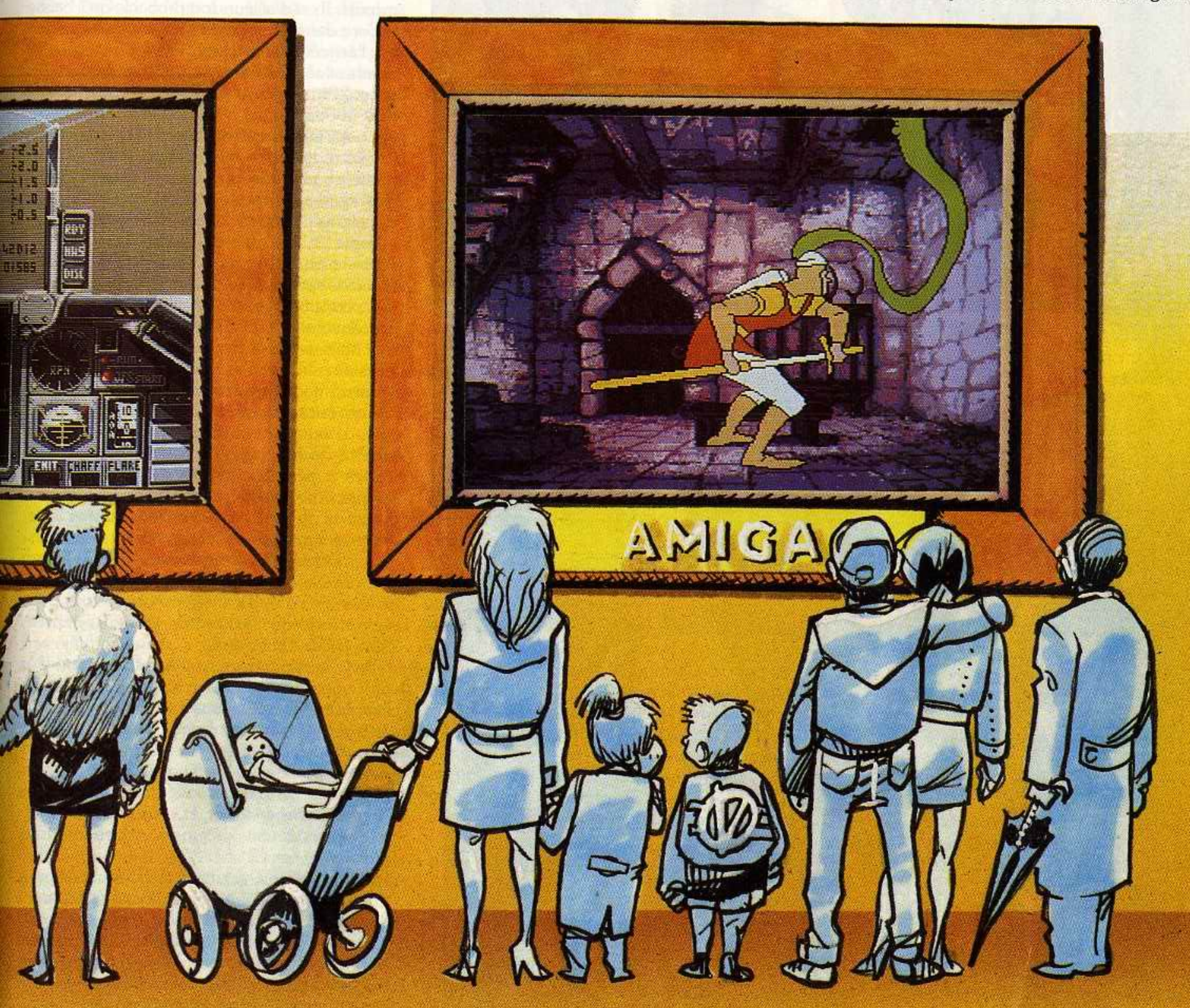
Malgré des qualités indéniables, l'*Apple II GS*, trop cher, n'est pas réellement un succès : le parc installé est insignifiant, particulièrement en France. Son avenir est compromis. L'*Archimedes* est un micro d'avant-garde mais encore peu distribué. Son constructeur, Acorn, est trop frileux et n'a peut-être pas les reins assez solides pour se lancer dans une politique agressive de marketing au niveau mondial. Pour le moment, il ne peut convenir qu'aux bidouilleurs, aux risque-tout et aux vrais passionnés.

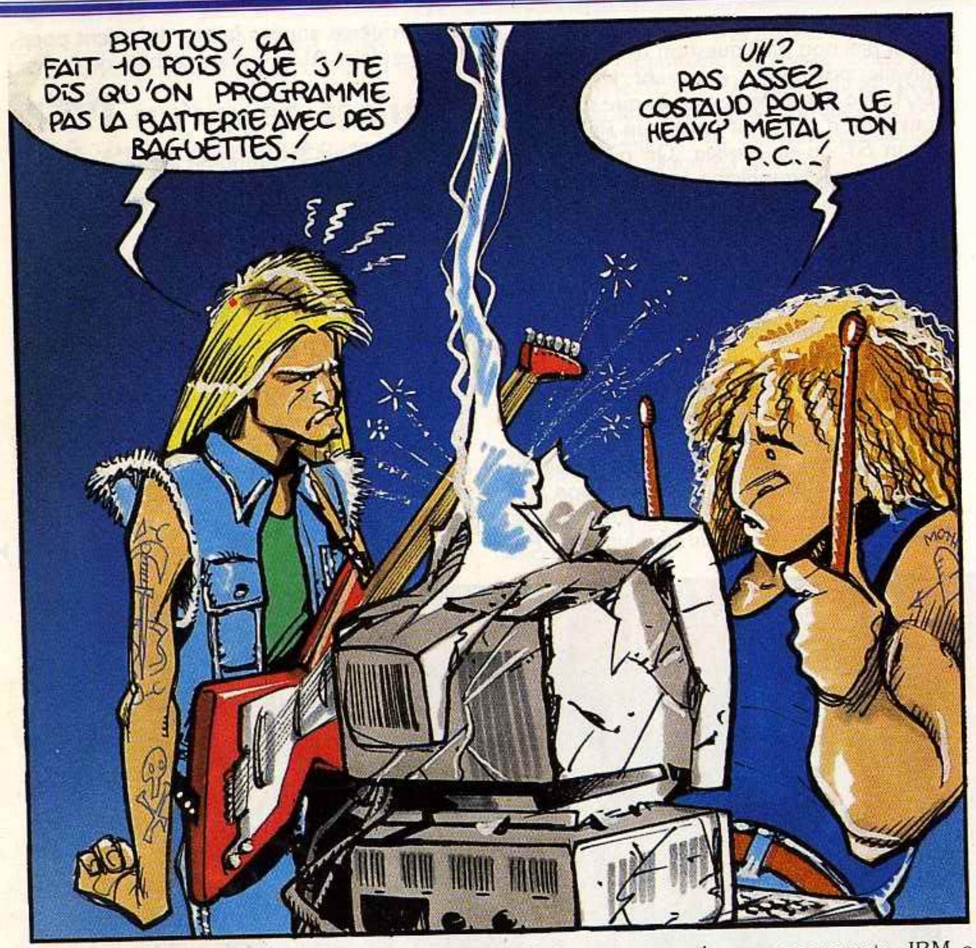


Avec *Macintosh*, on pénètre le monde des riches. Bien présent sur les bureaux des cadres des entreprises, son prix ne le rend intéressant que pour les gens très aisés. Le *Mac* est, en outre, en cours d'évolution : sa dernière version, le *Mac 30/SE* est, par fichiers interposés, directement compatible avec les *PC*. Ces trois machines ont en commun d'être relativement pauvres en jeux.
Atari ST et *Amiga* sont les seuls que leur prix met à la portée de tous. Lancés il y a trois ans, ils sont en progression constante. Il y aurait 180 000 *ST* et 35 000 *Amiga* en France. En Allemagne, où il y en a encore plus, le rapport est plus équilibré. Aux USA, c'est l'inverse : *Amiga* écrase *Atari*. Quant à leurs capacités respectives, il est temps de mettre fin aux polémiques : tous les deux, *Atari ST* et *Amiga*, ont des qualités qui leur ont gagné un public nombreux et passionné. Tant mieux ! Une alliance stratégique serait plutôt la bienvenue face à l'ogre *PC* !
Il n'est pas non plus question d'entamer une nouvelle polémique opposant le *PC* aux *ST/Amiga*. Il est bien entendu que si la seule motivation d'achat est le jeu, un *PC* n'égale pas un *ST* ou un *Amiga*. On peut en dire autant pour le graphisme et la musique. Par contre, la formidable panoplie de logiciels bureautiques dont est littéralement couvert le *PC* est plutôt mince chez ses concurrents. Argument plus frappant, les *PC* sont partout. Que vous alliez au lycée ou à l'université, ou que vous commenciez à travailler, vous avez de grandes chances de tomber sur des *PC*. Avoir un *PC* chez soi, dans cette optique, est en quelque sorte une préparation à l'avenir, une façon de se mettre dans le bain pour la vie active. C'est surtout, en cette période de chômage, ajouter une bonne corde à son arc. Le but poursuivi n'est pas d'affirmer que le *PC* est le meilleur, mais que l'évolution du *PC* ces dernières années fait qu'il devient possible d'en faire AUSSI une machine de loisirs.

Qu'est-ce qu'un PC ?

Le *PC* (Personal Computer) est le plus ancien des micro-ordinateurs actuellement fabriqués. Il domine largement le marché mondial. Sorti des bureaux d'étude d'IBM, il s'est imposé dans les entreprises avant de se répandre largement dans les foyers. Aux Etats-Unis, c'est la machine universelle. Si vous étiez un jeune Américain, il y a de fortes chances pour que vous ayez chez vous un *PC* plutôt qu'un *Amiga*, et encore moins un *ST*. Les compatibles *PC* ou *« clones »* sont rapidement venus concurrencer IBM sur son propre terrain en offrant d'abord des matériels à plus bas prix, puis des micros plus performants que l'original.
Le terme compatible PC recouvre une grande ▶





diversité de matériels. Nous allons essayer d'y mettre un peu d'ordre.
Le *PC* original n'existe plus. Il a été remplacé par le *PC-XT* (Extended Technology) basé sur un microprossesseur 8088 cadencé à 4,77 MHz. Il s'agit d'un 8/16 bits, c'est-à-dire qu'il traite les données par paquets de 16 bits, mais ne peut les transmettre que par paquets de 8 bits, ce qui ralentit considérablement son débit. C'est actuellement le *PC* de base, le plus petit de tous. Il fait figure d'escargot. Certains clones ont remplacé le 8088 par un 8086, un vrai 16 bits ou un 80186 (jusqu'à 10 MHz).
Vient ensuite le *PC-AT* (Advanced Technology), qui est un 16/32 bits. Le microprosesseur 80286 dont il est équipé est encore plus rapide. Il a tendance à remplacer un peu partout le *PC-XT*, en voie de disparition dans les entreprises.
Ces dernières vont souvent plus loin en s'équipant de micro-ordinateurs basés sur un 80386, un 32 bits avec toutes ses dents. Compaq a bâti sa renommée en étant le premier à commercialiser un tel micro. Tous les constructeurs l'ont imité depuis, même IBM ! On signale, en dernier lieu, l'arrivée prochaine de compatibles basés sur un 80486.
Tous ces *PC* sont compatibles entre eux. La seule différence réside dans la vitesse d'exécution. Cette différence a pourtant une incidence sur les possibilités des logiciels. Certains d'entre eux ne sont réellement utilisables que sur un 80386. L'intégrateur Windows est le cas le plus typique.
Pour réagir au grignotage de ses parts de marché par ses nombreux concurrents, IBM a décidé de lancer une nouvelle machine, le *PS*. Doté d'un nouveau système d'exploitation OS/2, il se posait comme la première pierre d'une nouvelle série de micros qui devait rompre avec la lignée des *PC*. Le piège n'a pas vraiment fonctionné. D'abord parce que le système OS/2 n'est toujours pas fonctionnel, ensuite parce que de trop nombreux utilisateurs, équipés en *PC* traditionnels, n'étaient pas décidés à changer aussi vite de matériel. Cet état de fait conduit à penser que les *PC* ont encore de belles années devant eux. D'autant que les *PS* maintiennent une part de compatibilité qui fait que, en admettant que le *PS* gagne la bataille, les *PC* pourront encore longtemps communiquer avec eux. Cette longévité prévisible du *PC* est un fort argument en sa faveur. Qu'en sera-t-il des *ST* et *Amiga* dans quelques années ? Nul ne peut l'affirmer. Surtout lorsque l'on constate que aussi bien Commodore qu'Atari proposent des compatibles *PC* à côté de leurs machines. Le feraient-ils s'ils étaient aussi sûrs d'eux ?

Les capacités

Ce beau raisonnement n'est que conjecture fumeuse, vont rétorquer les fans. Soit. Après tout, le choix d'un micro-ordinateur est aussi affaire de passion. Il est de fait que, quand on admire un écran de *ST* ou d'*Amiga*, la contemplation d'un tableur affiché par un *PC* engendre immanquablement une morne mélancolie. Ceci était encore vrai il y a peu de temps. On voit maintenant des démos sur *PC* qui valent largement ce qu'on voit sur *ST* et *Amiga*. C'est que, à part quelques exceptions, les capacités graphiques du *PC* ne sont pas bloquées au départ. Elles dépendent de la carte et du moniteur qui lui sont attribués. Et ces périphériques ont sensiblement évolué ces derniers temps.
L'affichage le plus courant, dans les modèles de base, est le *CGA* (Color Graphic Adapter) : 320 × 200 points en 4 couleurs. Il est effectivement d'une tristesse à pleurer. Mais il est pratiquement donné. Le mode *Hercules* (720 × 348 points) soutient bien, en monochrome, la comparaison avec ses challengers. Et, en plus, il n'est franchement pas cher. Le mode *EGA* (Enhanced Graphic Adapter) propose 16 couleurs à choisir parmi 64 avec une définition de 640 × 350 points. Hier encore inaccessible, il a énormément baissé de prix et est maintenant entré dans les mœurs. Il est d'ailleurs fort probable qu'il baisse encore dans les prochains mois. La raison en est l'arrivée de la carte *VGA* : 640 × 480 points avec 16 couleurs ou 320 × 200 points avec 256 couleurs à choisir parmi plus de 260 000 couleurs. Plus fine et plus colorée, elle a été immédiatement adoptée par ceux qui ont les moyens, ce qui repousse automatiquement la carte *EGA* un cran au-dessous. Et qui c'est qui va en profiter ? C'est nous, bien sûr, qui allons pouvoir bientôt l'acquérir à meilleur compte.
Il existe en outre une foultitude de cartes et d'écrans spéciaux qui s'adaptent aux *PC*, avec des pixels à gogo et des millions de couleurs, qui envoient *Atari ST* et *Amiga* aux oubliettes. Mais ne rêvons pas, ces super écrans sont hors de prix. Ce n'est pas encore demain que le micromaniaque moyen pourra se les offrir.
Ce qui fait surtout la force des *PC*, ce sont les slots d'extension. Dès le départ, celui qui achète un *PC* sait qu'il pourra y ajouter des cartes et périphériques de toutes sortes. Les emplacements sont prévus et tendent les bras à tout ce qu'on voudra bien leur donner : cartes graphiques, sonores, parallèle, série, joystick, modem, etc. Cette adaptabilité du *PC* en fait un caméléon de la micro. Quel que soit le domaine d'application envisagé, vous pouvez être sûr qu'il existe une solution adaptée. Mais *ST* et *Amiga* aussi, s'offusquent déjà certains. Certes, mais jusqu'à quel point ? Dès que vous dépassez une certaine limite dans l'application, vous vous apercevez que vous êtes bloqué par un manque matériel ou logiciel. Alors qu'avec un *PC*, les limites sont sans cesse repoussées : les fabricants, les éditeurs sont présents depuis longtemps dans leurs domaines respectifs et, si vous pouvez y mettre le prix, ils vous proposeront des solutions plus avancées.
Le *PC*, on l'a dit, est d'âge respectable — pour un ordinateur. Il a été lancé à une époque où les mémoires vives étaient maigrelettes : 128 Ko ou 256 Ko, c'était le Pérou ! Les disques durs étaient soumis au même régime : entre 5 et 10 Mo paraissaient exorbitants. Tenant compte de ces restrictions, le système d'exploitation MS-DOS a été élaboré avec des limites imposées. Il ne peut gérer que 640 Ko de

RAM et 32 Mo de disque dur, ce qui semblait laisser assez de marge pour les évolutions futures. Mais le progrès a été plus rapide que les prévisions. On voit des disques durs dépassant largement les 100 Mo. Quant aux mémoires vives, avec des cartes d'extensions mémoires, on les fait monter aisément à plusieurs méga-octets. Il n'en reste pas moins que MS-DOS reste enfermé dans les bornes fixées au départ. C'est bien pratique pour les gros fichiers auxquels on veut avoir accès sans délai. Pour les programmes, on bricole...
En ce qui concerne les périphériques, tout va bien, merci. Pas de crainte à avoir pour le nombre, la concurrence joue à tout va. Nos *ST* et *Amiga* peuvent compter péniblement sur trois ou quatre scanners, alors que les *PC* peuvent royalement choisir entre des dizaines de scanners. Et tout à l'avenant.
Prenez la musique par exemple, un champ d'action ignoré sur *PC*.
La MAO ou « Musique Assistée par Ordinateur » est née sur *Macintosh*. Quelques années plus tard, c'est le *ST* qui a pris le relais grâce à son faible coût et à sa prise Midi incorporée. La ludothèque musicale très importante qui s'est développée sur cette machine a très vite élu le *ST* deuxième standard micro/musical après le *Macintosh*. Le *PC* est, quant à lui, resté longtemps à l'écart du monde de la MAO amateur. Les matériels développés sur le *PC* étaient trop chers et moins maniables que ceux utilisés sur *Mac*. Aujourd'hui, le *PC* relance le défi et, tout comme dans le domaine ludique, il se pose comme une nouvelle force avec laquelle il faudra désormais compter.
Le principe de la MAO repose essentiellement sur l'utilisation du fameux standard Midi. Cette liaison Midi permet en fait de traiter sur ordinateur les données (notes et composantes) issues d'un synthé ou de tout instrument Midi. Pour s'attaquer efficacement au marché de la MAO, le *PC* se devait donc de posséder une interface Midi pas trop chère et performante. C'est aujourd'hui chose faite (lire « Actuel spécial musique » du *Tilt* n° 59 bis). Et comme souvent, le *PC* a profité de ce retard pour affirmer sa supériorité face au *ST*, de façon théorique en tout cas. Les interfaces Midi actuellement commercialisées sur *PC* sont, en effet, bien plus performantes que celle qui existe en version de base sur un *Atari ST*. Elles possèdent généralement une mémoire propre qui leur permet de traiter simultanément plus d'informations et, surtout, de se plier aux exigences de tous les programmes qui les gèrent (c'est également le cas pour l'*Archimedes*).
Mais tout comme dans le domaine du jeu, le *PC* doit désormais se refaire une réputation en matière de MAO. Arrivé bon dernier dans l'univers micro/musicale, il ne possède pas la même dynamique que le *ST* ou le *Mac* en la matière. Les logiciels sont encore peu nombreux, tout comme les studios équipés en *PC*, du moins en France. Beaucoup de possibilités pour conclure, mais la route est encore longue...
Cette digression du côté des sons montre à l'évidence qu'un *PC* est éminemment adaptable. On pourrait faire les mêmes remarques sur la DAO ou la CAO. Les facultés des logiciels dépendent alors directement du type de micro utilisé et, surtout, de la carte et de l'écran graphiques.

Les logiciels

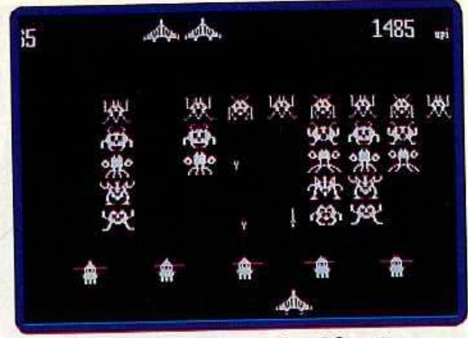
C'est par milliers que se dénombrent les logiciels pour *PC*. A l'exception des logiciels très spécialisés, on en trouve l'équivalent sur *ST* et *Amiga*. La trilogie « traitement de texte-tableur-gestion de fichier » est présente sur tous les micros. Concernant les gestions de fichiers ou, plus précisément, des systèmes de gestion de base de données (SGBD), rien n'égale sur nos machines les dBase ou Paradox du *PC*. Pour les deux autres, ça se discute. Après tout, on demande la même chose à tous les traitements de texte. Il n'y a pas de raison qu'il fonctionne mieux sur un micro que sur un autre. On en revient alors à l'argument de la compatibilité : vos textes peuvent être lus par des millions de *PC* !
Notez aussi sur *PC* la présence des « intégrés », ces programmes multiformes qui amalgament traitement de texte, tableur, gestion de fichier et d'autres fonctions diverses. Il en est de très bons. Le plus à la mode, et ce n'est que justice, est actuellement *Works* de Microsoft.
A propos de logiciels, arrivons-en au fait : et les jeux, dans tout ça ?
Quoi de plus facile que d'étudier l'évolution des jeux sur *PC* lorsque l'on possède, comme vous et moi, la collection complète de *Tilt* ! Les premiers tests de jeu sur *PC* sont apparus en mai 1986. Début 1987, *Tilt* présentait dans ses colonnes environ trois softs par mois. Fin 1987, on en était à cinq logiciels, pour atteindre finalement une moyenne encore stable, aujourd'hui, de quelques dix titres testés dans chaque numéro ! Voilà qui met en place l'introduction de cette étude : les jeux sur *PC*, ça boom ! Mais pourquoi et pour combien de temps ?
Tout comme dans le domaine professionnel, l'évolution ludique du *PC* fut possible grâce à son implantation très forte dans le monde. Comment expliquer sinon que l'on s'attache à créer des jeux sur une machine si pauvre graphiquement, à l'époque du moins ! Le phénomène *PC* est en ce sens très semblable à l'évolution de l'*Apple*. L'importance du parc installé et la parfaite maîtrise des programmateurs *PC* ont engendré l'ouverture ludique de cette gamme de micro. Le *PC* faisait pourtant pâle figure face aux consoles de jeu... Il s'est alors confiné dans les genres ludiques bien particuliers.
L'évolution ludique d'une machine aussi « sérieuse » que le *PC* est, en effet, directement liée à l'évolution de ces capacités techniques. Il y a encore peu de temps, le *PC* ne possédait pas de configuration graphique très intéressante en rapport qualité/prix. Résultat, ce micro a abordé le domaine ludique par son biais le plus stratégique, celui de l'aventure et de la simulation. Pour l'aventure, le joueur ▸



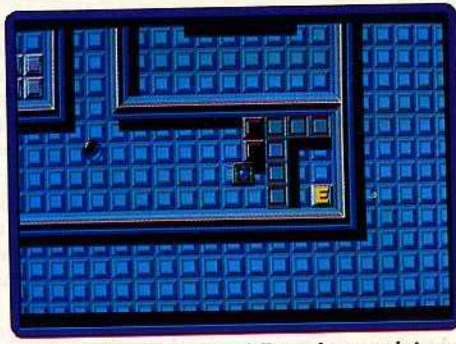
pouvait soit s'escrimer à vaincre le *Diamant de l'île maudite* sur *Oric*, soit profiter d'un jeu plus vaste sur *PC*, tel *Calixto Island* par exemple. Mais plus que l'aventure, c'est le domaine de la simulation qui a très vite lancé le *PC* dans la course ludique. De *Gato*, un simulateur de combat sous-marin, au célèbre *Flight Simulator*, le *PC* a fait la nique aux « petits » micros ludiques grâce à l'étendue et au réalisme de ses softs. Encore maintenant, il reste l'un des « pros » du genre, d'autant plus qu'il rejoint maintenant bon nombre de ses confrères quant à la qualité graphique des parties.

L'action, un genre à conquérir

La micro-ludique reste pourtant essentiellement liée à un type très précis de jeu, l'action. Celle-ci est à coup sûr la composante la plus importante du parc micro-ludique pris dans son ensemble. Lancée, pour les premières consoles de jeu, par des *Tennis* ou *Pac Man*, maintenue en forme par l'impact qu'ont les salles d'arcade auprès d'un public passionné, l'action tient encore la dragée haute à toutes les autres catégories ludiques, de l'aventure à



Il y a quatre ans, les débuts du « PC action » avec Space In en Basic et en monochrome...



...pour arriver aujourd'hui à Titan, le casse-briques PC Ega du moment.

la simulation. Cela explique très certainement le retard du *PC* en matière de micro-ludique et la haine que lui vouent encore un grand nombre de joueurs. Le *PC* a, tout comme ses confrères, tenté de conquérir au plus vite ce domaine prometteur. Mais si le *ST* et l'*Amiga* ou les huit bits *C 64* et *CPC* furent créés pour répondre presque exclusivement aux besoins de vos joysticks, il n'en va pas de même pour le *PC*. Comme le montre la première partie de ce dossier, il s'agit d'une machine avant tout professionnelle. Difficile alors de faire tourner en monochrome, sans joystick et sans « vitesse », un *Space Invaders* convaincant. C'est à cette triste évidence que nous devons un nombre important de softs d'action mineurs, décevants, tout juste bons à détendre l'utilisateur bureaucrate entre un calcul de tableur et la frappe d'un rapport sur traitement de texte ! Les développeurs de soft sur *PC* ont commis là une erreur. D'une part, ils n'ont produit pendant plusieurs années que des softs injouables. D'autre part, et c'est bien pire, ils ont donné du *PC* une image anti-ludique bien difficile à déraciner maintenant qu'il est réellement possible de jouer « action » sur cette machine... « Le *PC*, c'est de la m... », le message revient immanquablement dans la bouche des fans de *ST*, d'*Amiga*, de *C 64* ou *CPC* ! Le *PC* possède heureusement la puissance du nombre et du « Standard » pour peut-être parvenir à renverser la vapeur. Une simple question de temps, pourvu que les programmes soient adaptés sur *PC* avec toute l'intelligence et le travail nécessaires, et que le prix du hard continue à chuter.

Quel PC pour jouer ?

Conçu à la base pour répondre à des nécessités professionnelles, le *PC* doit s'adapter au domaine ludique. On distingue dans cette évolution trois nécessités techniques : graphisme, bruitages et vitesse d'exécution.

Premier point, le graphisme. Le *PC* profite d'un grand nombre de cartes et de moniteurs différents. Le mode *EGA* (16 couleurs) a ouvert la route à de très belles réalisations. Maintenant, l'avenir est au *VGA*, un mode qui affiche 256 couleurs en 320 × 200 points. Mais attention, si le prix de ces configurations baisse sans cesse, grâce à la commercialisation de produits made in Taiwan et à la concurrence que se livrent ses nombreux distributeurs, on est encore loin du prix de revient d'une configuration *Amiga*. Pour un moniteur et une carte graphique, il faut, en effet, compter environ 5 000 F pour le mode *EGA* et 9 000 F pour le mode *VGA* !

Côté bruitages, le *PC* a longtemps souffert des piètres possibilités sonores de son processeur. Sur un *PC* de base, le joueur n'aura droit qu'à de comiques petits « bip-bip »... Mais il suffit de connecter l'ensemble à une chaîne hi-fi



Manoir de Mortevielle sur Amiga.



La version PC n'a rien à envier à ses consœurs.



F19. Simulation, « l'atout PC ».

LES POINTS ET LES COULEURS

	DEFINITION	NOMBRE COULEURS
ATARI ST	640 × 400	2 sur 2
	640 × 200	4 sur 512
	320 × 200	16 sur 512
AMIGA	640 × 512	16 sur 4096
	640 × 256	16 sur 4096
	320 × 512	32 sur 4096
	320 × 256	32 sur 4096
LES MODES PC :		
CGA	640 × 200	2 sur 16
	320 × 200	4 sur 16
HERCULES	720 × 348	2 sur 2
EGA	640 × 350	16 sur 64
VGA	640 × 480	16 sur 262144
	320 × 200	256 sur 262144
VGA ETENDU *	640 × 480	256 sur 262144

* Il existe d'autres modes *VGA* étendu (1024 × 768, 800 × 600, etc.), mais ils ne fonctionnent pas avec tous les logiciels. Cette remarque est tout aussi valable pour les modes HAM ou Half Bright de l'*Amiga* qui sont peu utilisés au niveau logiciels.

pour déjà améliorer le résultat. Enfin, il existe désormais des cartes « son » liées au standard Midi (voir paragraphe sur le *PC* et la musique). Comme souvent, le *PC* est un peu un précurseur dans ce domaine. Aux Etats-Unis, de plus en plus nombreux sont les joueurs équipés de cartes permettant de relier leur *PC* à un synthétiseur ou à un expandeur. Cette configuration sonore, relativement onéreuse là encore, ouvre la porte à des réalisations superbes. *Police Quest II* de Sierra admet par exemple cette solution sonore.
Il reste enfin à parler de la vitesse d'exécution du soft. Un *XT* de base ne vous permettra pas de profiter d'un bon jeu d'action ou de simulation. Le choix d'un *AT* est alors quasi obligatoire et, avec lui, la dépense de 7 000 F environ (4 000 F pour un *XT* de base). De nombreuses machines possèdent néanmoins des positions dites « turbo » qui accélèrent les temps de calculs et d'affichage. Mais le prix de revient de ces machines correspond souvent à celui d'un véritable *AT*...
Si le *PC* s'adapte de mieux en mieux au domaine ludique, les programmateurs sur *PC* savent aussi faire la démarche inverse, c'est-à-dire adapter leurs jeux au *PC*. Il en est ainsi dans les domaines de la réflexion ou de la stratégie. *Tetris* sur *PC* est une merveille. Il utilise très peu de possibilités techniques (graphisme, animations, bruitages ou vitesse d'exécution) mais mise, en contrepartie, sur une stratégie de jeu aussi originale que captivante. Même chose pour *Soko Ban* où toute la famille des jeux d'échecs par exemple, un domaine en pleine expansion sur *PC*. Pour la simulation, on profite, là aussi, de très ingénieuses solutions. Le simulateur de vol *F 19* permet de choisir entre trois niveaux de détails (paysage plus ou moins complexe), afin de jouer tout aussi rapidement sur un *XT* que sur un *AT*.
Il reste enfin l'emploi de la souris, un périphérique souvent trop maltraité par les fous du joystick et qui permet pourtant une souplesse de jeu extraordinaire (simulateurs, action/équilibre). Quant au joystick, son installation sur un *PC* coûte à peine 300 F...
La conclusion à ce chapitre est la suivante. Un *PC-AT* muni d'une carte *VGA* a largement de quoi « dessouder » un *Amiga* en graphisme et animations. Dans tous les cas, c'est le prix de revient d'une telle configuration qui fait la différence ! Le choix se décide alors en fonction de toutes les capacités du *PC* qui viennent d'être énoncées.

Les jeux disponibles sur PC

Tilt a testé, à ce jour, 282 titres disponibles en France sur *PC*. Si l'on prend en compte l'évolution de la production citée plus haut, le *PC* n'a pas trop de soucis à se faire dans ce domaine. De plus, et si l'on exclut les premiers temps un peu difficiles de son ouverture au domaine ludique, le *PC* se constitue jour après jour une ludothèque de très bonne qualité. La moyenne effectuée sur les intérêts donnés par *Tilt* depuis les premiers tests sur *PC* fixe une note confortable de 14/20. Tout le monde ne peut pas en faire autant ! La raison de cette qualité est pourtant simple. Parmi les ludothèques *C 64, ST* ou *Amiga*, seuls les bons programmes sont généralement adaptés sur *PC*. Exemples pour le domaine de l'aventure avec la série des *Sierra*, les excellents *Ripoux, Guild of thieves* ou *The Pawn* ou plus récemment le superbe *Manoir de Mortevielle*. Pour l'action, *Gauntlet, Boulder Dash* ou *Marble Madness* n'ont rien perdu de leurs charmes lors de leur adaptation *PC*. Dans le domaine de la simulation enfin, la production est excellente. De *Crazy Cars* à *Hardball* pour le sport, avec *Flight Simulator, Silent Service* ou *F 19* pour le combat aérien ou naval. Il reste enfin les domaines particuliers que sont les jeux de rôle (*Bard's Tale, Wizardry*...) ou les wargames (*UMS, Crusade in Europe*, etc.) qui profitent d'une production aussi vaste que soignée sur *PC*. Bien sûr, le possesseur de *PC* devra toujours attendre un certain temps l'adaptation des programmes vus sur *ST* ou *Amiga*. Mais qu'importe si cela lui permet d'être sûr de la qualité des softs lorsqu'ils arrivent sur *PC*.
Parallèlement, la dynamique ludique *PC* commence à pointer le bout de son nez. La société Titus vient de le montrer avec *Titan*, un casse-briques original et très complexe. La première version de Titan fut en effet disponible sur*CPC*. Ensuite, nous avons vu arriver au même moment la version *Amiga* et la version *PC* ! Cette dernière est d'ailleurs une petite merveille, en tous points semblable à son homologue sur *Amiga* pour une configuration *EGA*... Le *PC* est maintenant entré dans la famille des micros ludiques. C'est une force nouvelle avec laquelle il faudra désormais compter.
Face aux grands standards de l'univers micro-ludique, l'expérience que vit le *PC* est en de nombreux points comparable à celle du *Macintosh*, de l'*Apple II* et, plus indirectement, de l'*Archimedes*. L'expérience micro-ludique déjà ancienne de l'*Apple* s'apparente à celle que vit le *PC* aujourd'hui. Le parc important de l'*Apple* et la maîtrise de ses programmateurs ont donné naissance à une logithèque impressionnante. Par contre, la machine n'a elle-même jamais évolué vers le « ludique ». On est resté au monochrome, à la même vitesse d'exécution. L'*Apple II GS* a bien sûr pris la relève. Mais c'est une machine trop chère pour qu'elle s'implante sérieusement dans le domaine ludique. Le *Macintosh*, très proche du *PC* en ce qui concerne ses possibilités professionnelles, souffre lui aussi de son prix de vente. Il n'existe hélas aucun clone taiwanais ▶

de cette machine... L'*Archimedes* est un micro bien plus prometteur. Il reste pourtant à l'écart et ne semble pas prêt à concurrencer ses confrères sur le plan mondial. En définitive, il ne reste donc que le *PC* pour relever le défi ludique face à l'*Atari ST* ou l'*Amiga*. Affaire à suivre !

L'argument le plus conventionnel pour refuser les *PC* est de s'exclamer que ce sont des machines trop chères pour un budget personnel. Rien de plus faux. Un *PC* de base avec un lecteur de disquettes et un écran couleur vaut environ 5 000 F (4 000 F en monochrome). C'est approximativement, si on leur ajoute un écran, le prix d'un *ST* et c'est moins cher qu'un *Amiga*.

Avec un moniteur *EGA* et un disque dur, la comparaison est encore parlante. Un disque dur vaut environ 4 000 F. Ajoutés aux 5 500 F du *520 ST* et aux 6 500 F de l'*Amiga 500*, nous obtenons des configurations qui valent entre 10 000 F et 11 000 F. Une configuration composée d'un *PC*, d'un disque dur, d'une carte et d'un écran *EGA* peut se trouver aux alentours de 12 000 F. Il est vrai que pour avoir un *PC* qui a de bonnes reprises, il faut un *PC-AT*. On arrive alors à un prix qui flirte avec les 15 000 F. Il est cependant prévisible que des baisses aient lieu dans les mois à venir.

Ce prix relativement élevé nous ramène tout naturellement à la motivation. Puisqu'il faut dépenser plus, il faut une vraiment bonne raison. Ce ne peut être que le travail. Un *PC* est un outil, pas un jouet. Si vous n'escomptez pas utiliser votre micro pour écrire, compter ou gérer, achetez un *ST*, un *Amiga* ou même une console de jeux !

Les autres, ceux qui, tout en ayant l'ambition de réussir quelque chose de constructif, ne dédaignent pas un bon jeu de temps en temps, sont déjà convaincus : ils vont acheter un *PC* (ou un *Mac*, s'ils le peuvent !). Mais quel *PC* ?



Quel PC ?

Cela dépend d'abord de la finance. L'avantage du *PC* est qu'on peut acheter au fur et à mesure. Le plus important est de prévoir le futur. Si vous n'avez pas les moyens de dépenser une grosse somme d'un coup, commencez par une base sûre à laquelle vous ajouterez par la suite les éléments que vous désirez.

Il est préférable, même si c'est plus cher, d'acheter un *AT*. Les *XT* vont probablement disparaître : les économistes prévoient pour cette année, et pour la première fois, une baisse de leurs ventes. En fait, il est possible de transformer un *XT* en *AT* : il suffit de changer la carte mère. Mais le prix de cet aménagement (environ 3 500 F) est plus élevé que la différence de prix au départ entre un *XT* et un *AT*. Il existe aussi des cartes accélératrices, mais outre le fait qu'elles sont à peine moins chères, elles ne sont que moyennement efficaces.

Si vous êtes convaincu, choisissez un *AT* à plusieurs vitesses. En général, ce type de micro possède un bouton turbo qui permet de passer d'une vitesse à l'autre, indispensable si vous ne voulez pas voir les personnages des jeux se déplacer comme Carl Lewis sur une piste de 100 mètres. Certains logiciels, conçus pour *XT*, sont en effet trop rapides pour un *AT*. D'où l'intérêt d'un dispositif qui permet de ralentir la machine.

L'écran, surtout pour le jeu, est primordial. On ne peut désormais faire moins que l'*EGA*. Bien que les prix aient dégringolé ces derniers temps, un moniteur *EGA* vaut encore quelque chose comme 3 500 F. Pour étaler cette dépense dans le temps, vous pouvez d'abord acquérir un écran monochrome *Hercules* (on en trouve à moins de 700 F) avec une carte graphique multi-modes (*Hercules*, *CGA* et *EGA*) qui vous coûtera aux alentours de 2 000 F. On peut même en trouver pour 1 500 F. Le moniteur *EGA* peut venir plus tard, quand vous aurez reconstitué votre trésorerie. Non moins importantes sont les mémoires. La mémoire vive se doit d'être au moins de 512 Ko (640 Ko, c'est parfait). C'est ce dont disposent la plupart des *PC* dès l'origine, mais il en existe, surtout dans les « petites marques », qui n'ont que 256 Ko. C'est

Le système d'exploitation

Le système d'exploitation – en simplifiant à l'extrême – est l'ensemble des programmes de base qui permet de donner des ordres au micro. La communication s'effectue soit de manière traditionnelle via le clavier, soit, et de plus en plus souvent, par l'intermédiaire de la souris. Dans ce second cas, on a affaire à ce qu'on nomme un « intégrateur graphique ».

Ce système d'exploitation peut résider en mémoire morte. C'est le cas pour le ST. Il s'appelle le TOS. La grande masse des utilisateurs n'y a pas accès. Il est recouvert par le système GEM. Quand on branche le ST, il est tout de suite prêt à recevoir des ordres. L'inconvénient du principe est qu'il interdit toute évolution du système. Pour le changer, il faut ouvrir la machine et remplacer l'ancienne ROM par une nouvelle. Il peut être hybride, comme dans l'Amiga, en partie en ROM (le Kikstart) et en partie sur disquette (le Workbench). La communication se fait presque entièrement par la souris, mais certaines commandes se font au clavier par le CLI (une fenêtre de communication). Une certaine évolution est possible : la version 1.3 du Workbench fonctionne sans histoire avec l'ancien Kikstart. Mais il y a une limite ; on sait déjà que le futur Workbench 1.4 imposera le changement de la ROM.

Avec les compatibles PC, on entre dans un monde infiniment plus riche. Déjà à la base, on a le choix, sous certaines conditions, surtout de capacité mémoire, entre plusieurs systèmes : MS-DOS et compatibles (PC DOS, Doctor DOS, Concurrent DOS), Unix et compatibles, Xenix, Pick... Le plus couramment utilisé – pratiquement le seul au niveau familial – est MS-DOS qui date de 1981. Depuis l'avènement des PC, il a beaucoup évolué. De nouvelles versions apparaissent sans cesse. Comme il est sur disquette, en changer est très facile : il suffit de se procurer la nouvelle version et de la mettre dans le drive ou sur le disque dur. Cette souplesse de maniement évite aux possesseurs de PC les avatars qu'ont subi les Ataristes lors du changement de ROM de leur machine, avatars que risquent de rencontrer à leur tour les détenteurs d'Amiga quand arrivera le Workbench 1.4. Les intégrateurs graphiques existent aussi sur PC. Les deux principaux sont GEM (comparable à celui du ST) et Windows de Microsoft (qui pour bien fonctionner demande quand même au moins un PC-AT). On trouve aussi des intégrateurs non graphiques – DOS Manager ou Personal Application Manager (PAM). Ces systèmes, réputés conviviaux, évitent l'apprentissage fastidieux des mornes commandes du DOS.

insuffisant, même pour les jeux. Pour la mémoire de masse, le *PC* à un seul drive est à éliminer d'emblée. Il est pratiquement inutilisable. Deux drives sont le minimum acceptable. Un disque dur est cependant plus pratique, vous vous en apercevrez bien vite. Surtout avec certains logiciels qui l'exigent absolument. Certains jeux (aventure ou wargames, par exemple) répartis sur plusieurs disquettes deviennent même beaucoup plus commodes. Mais le choix d'un lecteur de disquettes risque de déclencher une nouvelle angoisse : faut-il prendre un drive 3"1/2 ou 5"1/4 ? La sélection est d'autant plus délicate que l'on se trouve à la charnière de deux époques. Toute puissante jusque maintenant, la disquette 5"1/4 est battue en brèche par la disquette 3"1/2. On peut parier sans danger de se tromper que cette dernière restera maîtresse du terrain, un peu comme le compact disc face au microsillon. Il semblerait, à la lumière de ces faits, que le 3"1/2 s'impose. La plupart des logiciels sortent maintenant sur ce format en même temps que sur l'ancien format. Il y a cependant quelques inconvénients à s'équiper uniquement en 3"1/2 : presque tous les *PC* actuellement installés ont des lecteurs de disquettes 5"1/4. Conséquence : impossible d'échanger des disquettes avec eux. De plus, certains éditeurs (à vrai dire de plus en plus rares) continuent à ne sortir leurs logiciels (en particulier des jeux) qu'en 5"1/4. Une solution à ce dilemme est d'acquérir les deux lecteurs en même temps. Une dépense supplémentaire de 1 000 F que tous ne sont pas disposés à engager. Alors, qu'y faire ? Si vous pensez à l'avenir, n'hésitez pas, adoptez le format 3"1/2. Si vous avez des amis qui possèdent des *PC* avec un drive 5"1/4, prenez le même qu'eux. Après tout, il sera bien temps plus tard d'en changer.

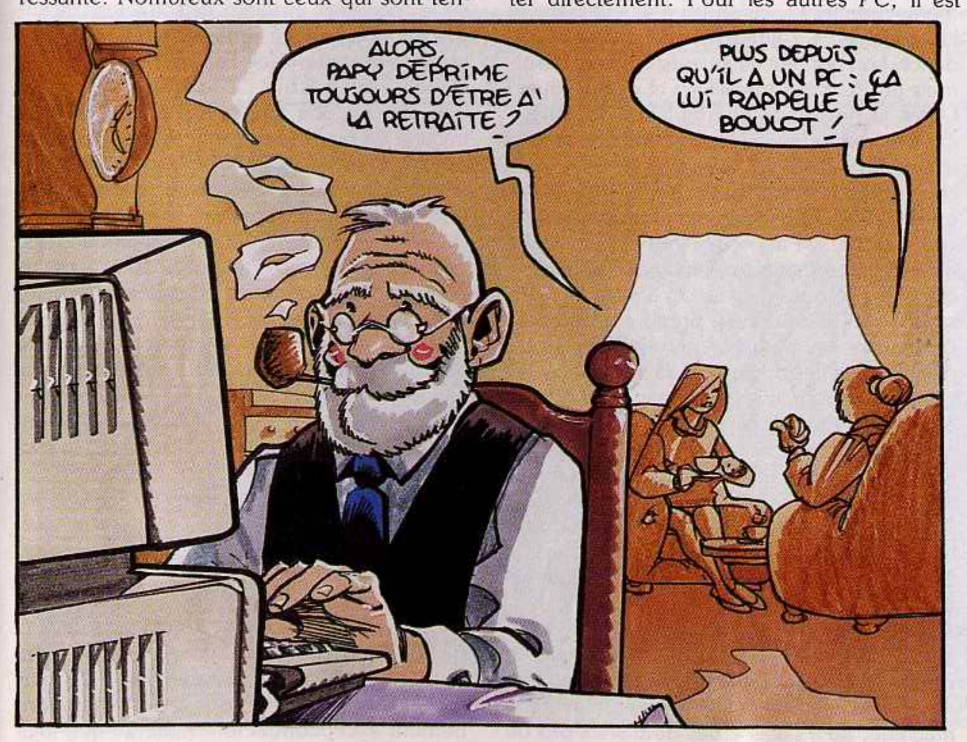
Les portables représentent une alternative intéressante. Nombreux sont ceux qui sont tentés par ces petites machines bien pratiques. Depuis leur apparition, elles ont beaucoup évolué. Leurs capacités sont maintenant tout à fait comparables à celles de leurs cousins sédentaires avec, en plus, l'avantage du poids, de l'encombrement et, souvent, l'autonomie qu'offrent des batteries incorporées. Le hic, c'est qu'à performances égales, les portables sont plus chers que les *PC* « normaux ». La seule exception est le *PPC Amstrad* (7 500 F avec deux lecteurs de disquettes). Il n'est hélas pas vraiment convaincant, tant du point de vue de sa puissance que de sa solidité.

N'oubliez pas d'ajouter à votre budget le complément indispensable de tout ordinateur : l'imprimante. A moins que pour vous la présentation ait une importance primordiale, vous pouvez vous contenter au début d'une matricielle à 9 aiguilles bon marché qui vous rendra les mêmes services qu'une « bête » dont vous n'utiliserez pas le quart des possibilités. Une imprimante *Citizen 120D* ou *Mannesmann-Tally MT81*, à un peu plus de 1 500 F, fait parfaitement l'affaire.

Reste la souris. Sauf exception — *Amstrad* par exemple — elle n'est pas fournie. Pas réellement indispensable, elle est cependant bien pratique. Une bonne partie des logiciels actuels admettent sa présence. Avec les intégrateurs graphiques, *GEM* ou *Windows*, elle est essentielle. Les plus répandues sont les souris *Microsoft* et *Logitech*. Mais il y en a bien d'autres. Les compatibles *Microsoft* comme la *Handy Mouse* de Cameron, bon marché, sont assez efficaces. D'autres souris, plus sophistiquées et plus chères, avec trois ou même quatre boutons, livrées avec des logiciels spécifiques, ont l'inconvénient de ne pas toujours fonctionner avec les autres logiciels.

Le joystick n'est jamais fourni. Certains — *Amstrad* ou *Tandy* sont les plus connus — ont prévu un adaptateur qui permet de le connecter directement. Pour les autres *PC*, il est nécessaire d'acquérir une carte. Son prix, quelque 300 F, n'est heureusement pas très élevé.

Tout cela fait beaucoup d'argent à sortir d'un coup. Mais comme pour l'électro-ménager, vous pouvez envisager de payer à crédit. De nombreuses boutiques offrent des solutions adaptées.



— Quelle marque ? —

Vos besoins une fois déterminés, se pose la question de la marque. Une bonne centaine de constructeurs se partagent le marché français. Lequel choisir ?

La réponse est au pluriel : aucun *PC* ne surnage au-dessus de la mêlée en criant : « C'est moi le meilleur ! » Plusieurs possibilités sont envisageables. On peut choisir une grande marque : IBM, Compaq, Hewlett-Packard ou Toshiba pour les portables. Les machines sont superbes et présentent toutes les garanties de service après-vente en raison de la notoriété de leur constructeur. Le seul problème est leur prix. D'autant que ces « grands » de la micro ont souvent supprimé les machines bas de gamme. IBM, par exemple, est en train de vendre ses tout derniers *AT* !

A défaut de ces dinosaures, on peut aussi s'adresser à des constructeurs tout aussi prestigieux, mais qui ont la délicatesse de proposer des micros spécialement conçus pour les bourses plates. On y relève, entre autres, les noms d'Olivetti, Tandon, Commodore, Tandy, Zenith et, bien sûr, Amstrad. Ce dernier constructeur mis à part, ils ont tendance, pour offrir des configurations bon marché, à rogner dans les coins. Vous vous retrouvez ainsi avec une machine à laquelle il faut par la suite rajouter des tas d'options pour qu'elle soit réellement utile. Pire, ce n'est pas toujours possible ! Tandy est le prototype de ces fabricants qui, pour se protéger, s'arrangent pour qu'on ne puisse adapter sur leurs machines que des extensions fabriquées par eux-mêmes. C'est de bonne guerre, mais pas très pratique pour les bricoleurs, les récupérateurs ou ceux qui veulent acheter ailleurs des options complémentaires à meilleur compte.

Amstrad a longtemps fait partie de ces « hors norme ». Les *PC 1512*, compatibles au niveau des logiciels, ne l'étaient pas toujours pour les cartes et extensions internes. Le succès est venu de son bon rapport qualité/prix, de ses logiciels intégrés, de sa facilité d'utilisation et d'une excellente politique médiatique. Mais les *PC 1512*, tout comme les *PC 1640*, sont maintenant dépassés par la nouvelle série Amstrad des *PC 2000*, très prometteuse. Amstrad fait cette fois très fort avec des micros entièrement compatibles (fini l'alimentation dans le moniteur) qui disposent du mode et d'un écran *VGA* à un prix défiant toute concurrence.

La dernière alternative est d'acheter son *PC* chez un nouveau venu ou un inconnu, qui importe ou assemble des micros venus d'Extrême-Orient. Ils sont en principe moins chers, parfois de beaucoup. L'inconvénient provient du manque de sécurité que présentent certaines de ces sociétés qui naissent aussi ▶

vite que des champignons après la rosée pour disparaître dès que le pigeon est plumé, l'abandonnant à son triste sort. Tous ne sont cependant pas à ranger dans le même sac. Certains se sont fait une assez belle réputation de sérieux tout en conservant des prix accessibles : *Dynamit, Winner's, HDM, Copam* ou *IPC* sont de ceux-là. En tout état de cause, s'il s'agit d'un « vrai » *PC*, il vous est toujours loisible, en cas de panne, de le faire réparer dans l'une de ces nombreuses petites boutiques dirigées par des passionnés qui connaissent tout de la micro.

Que conclure ?

Acheter un micro-ordinateur est toujours une dépense conséquente. Il est primordial de réfléchir sérieusement avant de se décider. Cela s'applique d'ailleurs particulièrement au *PC* et compatibles. D'autant plus que le *PC*, c'est un peu l'ordinateur à la carte... Si vous briguez telle ou telle application en priorité, mieux vaut choisir une configuration réellement adaptée. La seule véritable limitation en la matière réside dans le poids de votre bourse. Mais inutile de pousser trop loin. Halte à la mégalomanie informatique ! La justification d'un disque dur de 100 Mo ou bien encore d'un écran quarante douze pouces et demi chez soi est loin d'être prouvée. Attention donc aux arguments typiquement commerciaux et aux démonstrations époustouflantes qui cachent souvent une réalité assez différente de ce que l'on veut vous faire croire !

Ce qui est vrai d'un côté l'est toutefois aussi de l'autre. A moins d'être contraint par une situation financière préoccupante pour votre compte en banque, n'hésitez pas à commencer par une machine offrant une puissance suffisante et de préférence équipée d'un disque dur. Du fait de la venue en force de cartes graphiques aux performances élevées (*EGA/VGA*), et de la multiplication des programmes sous intégrateur graphique GEM ou bien encore Windows, les besoins en calcul des *PC* tendent à augmenter. La solution miracle c'est bien entendu l'*AT* à base de processeur 80286. Autrement rabattez-vous sur les machines structurées autour d'un 8086... De la même manière, lorsque vous désirez vous porter acquéreur d'un ordinateur pensez en terme de configuration et pas forcément de machine. La livraison de programmes, d'une souris et d'autres accessoires peut faire la différence entre deux *PC* de même prix mais ne portant pas la même marque. A propos de cartes graphiques *EGA/VGA*, certains expliquent à qui veut l'entendre que ces standards étant peu répandus, il est inutile d'investir outre mesure en la matière. Il est vrai que sur douze millions de *PC* installés aux USA seulement sept millions disposent d'une carte *EGA* ou *VGA*. Soit tout de même plus de 50 % du parc de machines... Signalons aussi que la majorité des éditeurs d'outre-Atlantique propose leurs programmes avec driver *EGA/VGA*. Voilà pour l'avenir de ces standards graphiques !

A l'heure actuelle, le seul domaine où le *PC* ne brille pas encore de mille lumières est le son bien que diverses sociétés comme UBI Soft développent actuellement des cartes son performantes. Cette matière reste donc, pour le moment, une contrainte difficile à surmonter au niveau des jeux : comment se satisfaire de « beep » et de « blong » lorsque l'on a entendu ce qui sort des entrailles d'un *Amiga* ? Mais n'oublions pas que si vous ne désirez que jouer avec votre ordinateur, évitez l'univers du *PC* au profit des *ST, Amiga* et autres consoles. En revanche, si le jeu n'est pour vous qu'un domaine d'application, au même titre que le traitement de textes ou bien encore la PAO, allez-y ! Non seulement vous ne prenez aucun risque à vous équiper de ce type de machine, mais en plus il se peut que vous y preniez goût. Entre *PC, ST, Amiga* et autres, vous ne savez toujours pas que choisir ? Alors voici de quoi alimenter votre réflexion : l'avis des journalistes de *Tilt*. Ils vous exposent leur point de vue sur les *PC*, comparés aux autres machines, afin que vous puissiez vous décider en toute connaissance de cause !

Jean-Loup Renault
et Olivier Hautefeuille

AVIS

LE PC « FORCE TRANQUILLE »

Hors des querelles trop passionnées qui opposent sans cesse les deux géants de la micro ludique, on ne peut qu'admettre la supériorité du *ST* ou de l'*Amiga* face au *PC* dans le domaine du jeu. Mais même s'ils sont bien moins nombreux, qu'en est-il des utilisateurs ludiques de *PC* ? Il faut bien se rendre à l'évidence, bon nombre de joueurs achètent désormais un *PC* pour travailler « et » pour jouer ! Outre la puissance et l'implantation du *PC* dans le monde de la micro professionnelle, il existe donc bien des attraits qui justifient ce choix dans le domaine du jeu. On peut par exemple parler de l'évolution permanente d'un système *PC*. Plus que tout autre, cette machine est toujours présente pour faire avancer les techniques de jeu. On a parlé des cartes sonores. Il faut aussi prendre en compte l'utilisation des modems qui envahissent de plus en plus le domaine de la simulation. Et quoi qu'il arrive, les innovations futures risquent fort de passer par ce standard incontournable, pour la simple raison que c'est sur cette machine que travaille le plus de programmateurs à l'échelle mondiale et surtout aux USA. Même s'il reste encore beaucoup à faire pour adapter sur *PC* un *R-Type* façon console 16 bits, le *PC* devrait étonner bien des joueurs dans un futur relativement proche...

A la question : « Faut-il acheter un *PC* pour jouer action », la réponse est assurément « non ». Alors, pourquoi un *PC* ? Tout simplement pour la potentialité captivante de cette machine, qu'il s'agisse des domaines pro ou semi-pro (texte, base de données, robotique, etc.), des loisirs (dessin, musique, etc.) et désormais du jeu. Acheter un *PC* aujourd'hui, c'est miser sur l'avenir d'une machine ancienne mais toujours en pleine évolution. C'est un peu la « force tranquille » de la micro, un investissement à long terme dans l'univers professionnel ou de loisirs. Acheter un *PC*, c'est faire en fait un compromis habile entre le jeu et... le reste !

Olivier Hautefeuille

UN PC PAS DÉMOCRATIQUE

Autant le dire tout de suite, le *PC* n'est pas une machine « démocratique », les différentes configurations commercialisées sont, en effet, fortement hiérarchisées : l'espace est immense (et surtout monnayable) entre le *PC-XT* de base (microprocesseur 8088) avec carte *EGA* et les *PC* à base de 80386 et carte *VGA*. Par ailleurs, il est évident que si vous lisez ces lignes, vous manifestez un goût certain pour le jeu (Tilt oblige), vous n'êtes donc pas sans savoir que les micros familiaux 16 bits (*ST, Amiga*) ont établi une véritable norme audiovisuelle dans le monde informatique qui, pour être atteinte par les *PC*, nécessite un solide budget (achat de carte graphique, sonore, ou accélératrice en supplément). Si vous tenez néanmoins à vous singulariser en achetant un *PC-XT* pour jouer, alors ne vous arrêtez pas en si bon chemin ; transformez votre mixer en tondeuse à gazon (il suffira de lui acheter une plus grande lame).

Eric Caberia

UN PC, NON MERCI...

Avoir un *PC* chez soi ? Quelle horreur ! C'est faire entrer le loup dans la bergerie, c'est tolérer le grignotage insidieux de son temps de loisirs par son activité professionnelle. Tenez : mon colocataire a fait l'acquisition d'un *PC*. Depuis, c'est infernal ; il délaisse la « Roue de la Fortune », son émission préférée, pour le traçage de courbes statistiques sur l'écran de son *Amstrad PC 1512*. Une grande partie des utilisateurs professionnels de micro-ordinateurs (80 % au moins) disposent en effet, d'un *PC* sur leur lieu de travail. Dans la plupart des cas, le choix d'un *PC* comme ordinateur personnel les entraînera dans une spirale infernale, les incitant à repousser à plus tard leurs tâches professionnelles et à rattraper chez eux le retard accumulé. Pour peu qu'un ami mal intentionné leur ramène *Tetris* (dont la version *PC* est sans conteste la meilleure), c'en est fini des week-ends peinards. Alors, réfléchissez bien...

Jean-Philippe Delalandre

LE PC, UNE AVENTURE

De conception ancienne, les compatibles *PC* résistent toujours à l'envahisseur... Nul mystère à cela : ces ordinateurs sont les plus courants au monde et disposent d'un environnement exceptionnel tant matériel que logi-

ciel. Avec un *PC* vous pouvez tout faire. Certes la performance pure n'est pas toujours au rendez-vous mais petit à petit on se rend compte que le *PC* parvient toujours à faire ce que les autres font ! De même, ces ordinateurs peuvent se targuer de possibilités d'évolution sans équivalent et le nombre de sociétés existant sur le marché des *PC* permet des coûts attractifs, tout au moins en ce qui concerne certaines extensions... Bref, avec un *PC* on peut commencer tout petit et finir très grand. L'on goûte alors aux joies des drivers et de l'inadéquation entre logiciels et certaines cartes d'extension. Inconnu dans le monde du *Macintosh*, ce problème s'explique par le peu de normes de programmation existantes sur *PC*. Certes, l'existence d'intégrateurs graphiques tel GEM ou Windows pallie dans une certaine mesure cela mais que voulez-vous : les éditeurs sont tellement indisciplinés ! Tant mieux d'ailleurs, à force ça devient un véritable jeu d'aventure. Et dire qu'Alain Huyghues-Lacour prétend que les jeux sur *PC* sont mauvais... Plus sérieusement, la seule chose qui me chagrine c'est qu'il n'existe toujours pas de *PC* véritablement familial. Avis aux amateurs... Mathieu Brisou

LE PC, OUI MAIS

Un ordinateur conçut pour des applications professionnelles : voilà ce qu'est le *PC* au départ. Ensuite... des jeux sont apparus sur *PC*, ce qui fait de lui une machine de jeux... malgré lui. Utiliser un *PC* cela sous-entend la maîtrise d'une procédure de mise en marche et de chargement de logiciels assez contraignante, voire rébarbative. Fort heureusement, ses capacités et son statut de machine évolutive rendent possible la création ou l'adaptation de jeux de qualité. Encore faut-il préciser que la plupart des jeux sont réellement jouables sur un *AT* équipé d'un disque dur et une carte *EGA* ou *VGA* (dur, dur pour le porte-monnaie tout ça !). Oui, c'est vrai, on prend du plaisir à jouer sur cette machine, mais au prix de contraintes qu'on ne retrouve pas sur les 16 bits, que je préfère. Dany Boolauck

LE PC POUR LE TRAVAIL

Machine de conception déjà ancienne, le *PC* ne doit sa carrière persistante qu'au grand nom de son créateur et à ses slots d'extension, qui en font une machine aux fantastiques possibilités d'évolution. Les premières machines étaient livrées quasiment nues à un prix impressionnant, auquel il fallait encore ajouter une bonne petite somme pour accéder à une configuration raisonnable. Les compatibles « familiaux » (*Amstrad, Atari*, etc.) règlent une partie du problème grâce à l'intégration d'une importante mémoire vive et de différentes cartes graphiques. Pourtant doté d'un processeur très moyen (8-16 bits ou 16 bits selon les versions), le *PC* dispose d'une gamme de logiciels fabuleuse dans le domaine professionnel, du fait de la grande diffusion de la machine (aux Etats-Unis, le *PC* est quasiment aussi répandu que le minitel chez nous !). Mais pour travailler efficacement, il vaut mieux disposer d'un *AT* et d'un disque dur, ce qui grève lourdement le budget. Peut-on jouer avec un *PC* ? Oui parfaitement car les logiciels sont nombreux et variés. Encore faut-il savoir que la plupart des jeux sont en mode *CGA* et que ceux qui sont en mode *EGA* ou *VGA* (très rares) rament en animation, à moins de disposer d'un *AT*. De même en bruitages, les *PC* ne sont pas favorisés en version de base. Le rapprochement entre les versions *ST* et *Amiga* d'un côté et les versions *PC* de l'autre n'est que très rarement à l'honneur de ce dernier (*Tetris* en est l'exception). En conclusion, si le jeu est votre unique but, choisissez plutôt un *ST*, un *Amiga* ou une console 16 bits. Si par contre vous voulez surtout travailler et occasionnellement jouer, les *PC* peuvent constituer un achat judicieux (parmi d'autres).
Jacques Harbonn

JE HAIS LES PC !

Je suis fou de jeux, alors je hais les *PC*. Difficile de supporter les versions de mes programmes préférés quand ils tournent lentement sur cette machine, en deux pauvres couleurs, avec une bande sonore que même mon supermarché refuserait comme musique d'ambiance. Quelle horreur ! Je sais que certains m'objecteront que le *PC* est beau en version *EGA* et *AT*. C'est vrai que certains jeux sont très bien dans ce mode, mais à quel prix ? Ces *PC* de luxe valent encore trois fois le prix d'un *ST* ou d'un *Amiga*. Par ailleurs, comme la plupart des possesseurs de *PC* sont équipés du modèle de base, les éditeurs ne se compliquent pas la vie. Ils ignorent donc souvent le mode *EGA*, ou bien, quand ils réalisent deux versions, celle en *EGA* est bâclée et n'utilise pas à fond les possibilités de ce mode. Les bons programmes en *EGA* existent, mais ce sont encore des exeptions.
Il est indiscutable que le *PC* est, avec le *Mac*, la meilleure machine pour travailler et que l'on peut jouer une fois de temps en temps à condition de ne pas être trop difficile. Mais un vrai joueur qui achète un *PC* sera nécessairement déçu. Le *PC* à l'école, c'est très bien, mais qu'il y reste. On dit que le *PC* devient le standard et qu'il fera disparaître *ST* et *Amiga*, quelle vision d'horreur ! J'en fais des cauchemards, mais si cela arrive, il nous restera les consoles. Alain Huyghues-Lacour



Magic Candle ☆

APPLE II

Ce fabuleux jeu de rôle proche d'Ultima est d'une richesse rarement égalée. Il mêle adroitement aventure à la recherche de renseignements, gestion rigoureuse des personnages et combat type wargame aux multiples possibilités.

Mindcraft. Programmation : Ali N. Atabek.

Depuis quelques temps, le pays de Deruvia est parcouru par des hordes de monstres appartenant aux forces de l'Obscurité. Vous incarnez Lukas, un jeune ranger. Le roi Rebnard vous fait appeler. Les quarante-quatre gardiens de la Chandelle Magique ont disparu. Cette chandelle est d'une importance capitale car elle retient prisonnier le démon Dreax, chef des forces de l'Obscurité. Or, la chandelle a déjà commencé à fondre. Parviendrez-vous à restaurer son pouvoir à temps ? Les différents lieux visités sont représentés vus de dessus avec des graphismes simples mais assez clairs et quelques animations complémentaires. Le jeu se joue grâce à un système de menus, différents selon les possibilités de la situation, ce qui permet d'obtenir un très vaste éventail d'actions. La première chose à faire est de vous adjoindre des compagnons. Rendez-vous à la salle des chevaliers. Vous y rencontrerez douze personnages prêts à vous accompagner. Vous serez obligé de faire un choix déchirant, car seuls cinq pourront faire partie de l'équipe. Or, chacun d'eux est intéressant, pour ses capacités de combat à l'arme, de sorts, de chasse, d'estimation des objets précieux et bien d'autres domaines encore. Essayez donc de faire une équipe équilibrée, avec, bien entendu, de bons guerriers, et des magiciens dotés de sorts d'attaque et de défense, mais aussi un charpentier, un joaillier, un forgeur de métal ou un tailleur. Ces derniers ne vous seront pas très utiles dans les combats, mais en revanche, ils pourront se révéler capi-



Constitution de l'équipe.



Graphismes : admettez qu'on a vu pire !

Jérôme Tesseyre



Notez l'abondance des commandes permettant de mener son équipe.

Le charisme est une condition de la réussite.

Une forte interactivité renforce l'attrait du jeu.



Les phases de combat s'inspirent des wargames.



... sans excès d'austérité graphique !

taux pour dresser un camp confortable, estimer les gemmes avant leur vente, réparer les armes endommagées, ou simplement discuter avec les personnages de rencontre pour leur soutirer des renseignements. Une fois votre équipe constituée, retournez voir le roi qui vous fournira provisions et potions de soin. Bien que le temps vous soit compté (plus ou moins en fonction du niveau de difficulté choisi), ne partez pas du château sans en explorer les différentes pièces. Vous y trouverez des écoles de combat rapproché à l'arme, de tir à l'arc, de magie pour améliorer les capacités de vos personnages, des boutiques pour compléter votre équipement, des librairies où vous pourrez découvrir des indices précieux et la maison des hôtes où vous pourrez vous reposer, apprendre de nouveaux sorts ou réparer vos armes. Le système de sorts est très original. Chaque magicien détient un livre contenant la liste des sorts qu'il peut lancer. Certains livres sont spécialisés dans l'attaque, d'autres dans la défense ou le changement. Les magiciens devront passer du temps à lire leur livre pour faire un stock de chaque sort. Cela leur permettra de lancer le sort de leur choix en fonction de l'énergie qu'il leur reste et de la qualité de ce sort disponible. L'heure de la journée a une grande importance dans ce jeu. Inutile de frapper à une porte en pleine nuit, les gens dorment et ne vous ouvriront pas. Comme il est possible de séparer votre groupe en deux, sélectionnez les personnages dotés du meilleur charisme pour leur faire explorer la ville pendant que les autres sont dans la maison des hôtes. Saluez tous les personnages de rencontre et demandez-leur des conseils, les rumeurs qui circulent, ou des précisions sur les personnages ou les lieux évoqués. Cela vous permettra d'obtenir quelques renseignements sur votre quête, un moyen de récupérer de la nourriture gratuitement et bien d'autres choses. Il est temps maintenant de partir pour la grande aventure. Les monstres sont légion, mais c'est surtout dans les donjons que se trouvent les plus dangereux d'entre eux. En cas de rencontre déplaisante, un combat s'engage. La vue du terrain est alors agrandie et vous allez guider le combat à la manière d'un wargame, en déplaçant vos personnages à chaque tour, en leur faisant préparer armes et sorts et en les faisant attaquer dans la direction voulue. Il est indispensable de laisser suffisamment d'espace libre entre vos personnages pour qu'ils puissent se dégager des attaques. En revanche, essayez d'encercler vos ennemis pour les priver de cette possibilité. Après la victoire, fouillez les cadavres, réparez les armes endommagées, reposez-vous, réapprenez vos sorts, et prenez, au besoin, nourriture et potions de soin pour vous régénérer. Au fil des rencontres et des combats, vous allez ainsi acquérir les capacités et les informations nécessaires à la réussite de votre quête. Ne tentez surtout pas de vous engager dans des passages difficiles avant d'être suffisamment fort car la mort est alors quasiment assurée. Un jeu de rôle et d'aventure particulièrement réussi. (Disquette).

Jacques Harbonn

Type	*rôle/aventure*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★
Prix	*E*

Might and Magic II ★

APPLE II

Ce second volet bénéfice de graphismes superbes (double haute résolution), d'animation de qualité et de quelques bruitages. Les vastes possibilités d'action en font un jeu prenant et difficile.

New World Computing. Programmation : Jon Van Caneghem, Stephen L. Cox, Mark Caldwell ; graphismes : Avril Harisson, Jeff Griffeath.

Ce second volet de *Might and Magic* ne fonctionne qu'en double haute résolution et ne pourra donc tourner que sur les *Apple II GS, II C* ou *II E* dotés d'une carte couleur étendue. Comme dans la plupart des jeux de rôle, la première étape consiste à créer vos personnages. Et c'est très simple. Le programme tire les dés pour les différents attributs (force, intelligence, personnalité, endurance, rapidité, précision, chance) et laisse la possibilité de permuter les résultats ou de retirer les dés pour obtenir le personnage de votre choix. Le programme vous indique alors la classe accessible (chevalier, paladin, archer, clerc, sorcier, voleur, ninja ou barbare). Il ne reste plus qu'à sélectionner sa race (humain, elfe, nain, gnome, demi-orque), chacune d'elles, en dehors des humains, ayant ses avantages et ses inconvénients propres, à choisir l'alignement, le sexe et le nom de votre personnage. La disquette contient six personnages pré-définis de différentes races couvrant les six premières classes citées. Ces personnages sont assez puissants et pourront donc être utilisés avec succès. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner votre équipe qui se compose de six personnages, complétée au besoin de deux mercenaires. Ces mercenaires se trouvent dans les auberges et vous pourrez louer leurs services. Cela améliorera la puissance de votre groupe, mais il ne faudra pas oublier de les payer chaque jour. Il n'y a pas de quête précise au départ de ce jeu. Mais vous pouvez cependant effectuer certaines tâches proposées par les habitants des villes, ce qui vous fera gagner de l'expérience et éventuellement de l'argent. Avant de vous enfoncer dans les souterrains, peuplés de monstres, ou de sortir en pleine nature, il est important d'explorer un peu la ville. Les vues sont représentées en 3D et les graphismes des décors et des personnages de rencontre sont superbes (pour cette machine) et le plus souvent animés. La notice vous fournit le plan de la première ville, ce qui vous sera bien utile pour repérer les différents lieux intéressants, mais, par la suite, il est capital de dresser un plan précis pour éviter de vous perdre. Passez donc chez Blacksmith pour y compléter votre équipement : armes, armures, objets divers indispensables comme les torches ou lanternes pour vous éclairer ou les outils de voleur pour les voleurs et les ninjas. N'oubliez surtout pas d'équiper vos personnages car les objets qu'ils possèdent au départ, et achètent, vont dans leur sac à dos, et rien n'est plus désagréable que de faire une mauvaise rencontre les mains



Comme de coutume, vous créez vos personnages.



A droite, le menu d'actions.



Ce pourrait bien être vous, à la fin du jeu...



Un décor... à la Space Harrier !



Les monstres sont nombreux dans les galeries souterraines. Méfiance...

nues alors que l'on possède tout ce qu'il faut dans le sac ! Avant de vous enfoncer dans les souterrains peuplés de monstres vite redoutables, je vous conseille de vous entraîner un peu dans le réduit contenant des squelettes, situé à proximité de l'entrée du labyrinthe. Cela vous permettra de monter rapidement de niveau sans trop de risque et de vous faire un petit pécule fort utile pour compléter encore votre équipement, acheter des provisons et louer les services de mercenaires.

Les villes contiennent aussi des temples pour y soigner votre équipe et des lieux d'entraînement pour passer vos niveaux. N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement la partie dans une taverne pour éviter d'avoir à tout recommencer en cas de combat mortel. Le monde dans lequel vous allez évoluer est divisé en cinq zones, une pour chacun des éléments et une dernière pour le monde central. Il couvre à la fois des intérieurs (château, donjons) et des extérieurs. Les rencontres sont fréquentes et souvent désagréables. Vous pourrez alors engager le combat, vous cacher, fuir (n'ayez pas de honte à le faire si vous rencontrez des monstres trop puissants pour votre équipe) ou tenter de soudoyer les monstres avec de la nourriture, de l'or ou des gemmes. Les combats se déroulent selon le système de tours classique. Suivant la disposition des lieux, un plus ou moins grand nombre de personnages sera autorisé à combattre au corps à corps. Préservez vos magiciens et autres personnages à faibles points de vie en les laissant à l'arrière. Les options de combat sont assez riches : attaque au corps à corps de l'un des monstres, lancer d'armes de jet ou de flèches, lancer de sorts d'attaque, de défense ou d'information, utilisation d'un objet magique, parade, fuite ou changement de place en combat. Les sorts proposés sont nombrés (48 de clerc et 48 de magiciens), couvrent bien les différents domaines et sont assez proches de ceux de *Dungeons and Dragons*. Bien



Une rencontre agréable, qui illustre la qualité graphique de ce jeu.



L'or vous permet même de louer des mercenaires !

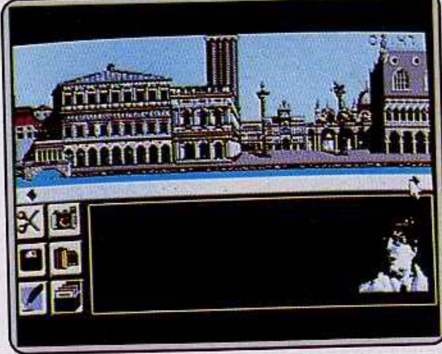
entendu, au début, vous ne pourrez utiliser que les moins puissants et il faudra monter de niveau pour en acquérir progressivement d'autres. Cette possibilité de montée de niveau est offerte aussi aux mercenaires, ce qui améliorera leurs capacités de combat mais augmentera aussi leurs gages en conséquence. Un excellent jeu de rôle riche et très agréable à jouer. (Disquettes 5 1/4). Jacques Harbonn

Type	*jeu de rôle*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*E*

Meurtres à Venise

C'est à une passionnante enquête policière que vous convie cette adaptation sur PC. Voir Venise et mourir...

aventure policière : **type**
16 : **intérêt**
★★★★ : **graphisme**
– : **animation**
★★ : **bruitage**
français : **langue**
C : **prix**



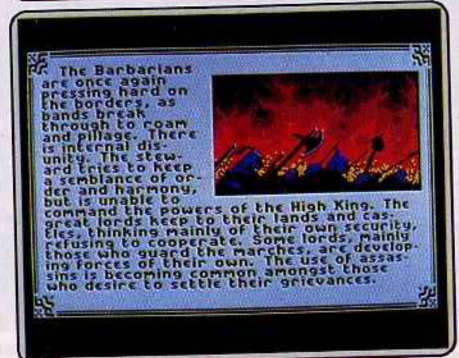
Jeu d'aventure ou jeu de société, *Meurtres à Venise* profite tout à la fois d'un scénario très complexe et d'une maniabilité exemplaire. Le décor, un scrolling qui dévoile une longue façade d'immeubles et de monuments, est original et bien dessiné. Côté stratégie, le joueur manœuvre le jeu à la souris et gère la progression de son enquête à l'aide d'un menu d'icônes performant. Il faut localiser les témoins ou suspects, prendre en note toutes les dépositions et surtout recouper les informations pour approcher au plus vite la vérité... La réflexion est alors primordiale. Pas de voie sans issue, pas de recherches de vocabulaire ou déplacements longs et fastidieux, seule la rigueur et le sens de l'observation vous permettront de vaincre l'aventure. *Meurtres à Venise* offre enfin quelques séquences spéciales très intéressantes, tel l'entraînement de désamorçage d'une bombe. Le jeu est, pour conclure, très bien équilibré et suffisamment varié pour passionner tout type d'aventurier. Très proche des versions *ST* et *Amiga* (*Tilt* n° 63, « SOS hit »), la version *PC* s'adapte aux configurations *EGA, CGA* et *Hercules*. Seuls les bruitages manquent d'envergure. (Disquette Cobra Soft pour *PC*).

Olivier Hautefeuille

Times of Lore

Mêlant action et aventure, cette quête classique en français vous entraîne dans des combats lucratifs.

aventure/rôle animée : **type**
16 : **intérêt**
★★★★★ (EGA) : **graphisme**
★★★ : **animation**
★★★★ (avec carte son PC) : **bruitage**
français : **langue**
C : **prix**



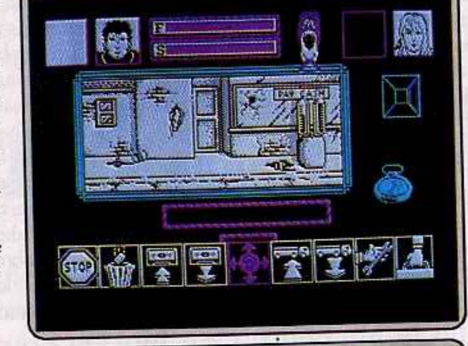
Cette quête classique vous entraîne sur un territoire vue aérienne semi-3D très bien dessiné. *Times of Lore* mêle aventure et action. La conversation des personnages de rencontre va vous dévoiler l'existence de très nombreux indices. Les combats servent, quant à eux, à collecter toujours plus d'or... L'adaptation *PC* de *Times of Lore* reste très proche de la version *C 64* (*Tilt* n° 62). Le jeu est à même de répondre à toutes les configurations *PC, EGA, CGA, Hercules*, joystick, souris ou clavier. Pour l'action des combats, l'emploi de la souris ou du joystick est, par contre, impératif. Difficile de survivre très longtemps lorsque l'on manie le clavier ! L'animation de cette quête est très vive. La fenêtre « action » est, bien sûr, un peu étroite... *Times of Lore* tire enfin parti d'une maniabilité « icônes » très souple. Même dans les conversations, il n'est jamais question de taper un ordre au clavier. La prise en main du jeu est de ce fait très directe, plus encore que celle de la version *C 64* puisque le jeu est maintenant distribué en version française. Sans atteindre la perfection, ce programme offre un bon cocktail d'action et de stratégie. (Disquette Microprose pour *PC*.)

Olivier Hautefeuille

Hurlements

Les cris que vous pousserez face aux loups-garous ne seront pas beaux à entendre. Comme dans le film, l'horreur est là.

aventure graphique/icônes : **type**
14 : **intérêt**
★★★★★ : **graphisme**
– : **animation**
★ : **bruitage**
français : **langue**
B : **prix**



Dans la région de Seattle, aux USA, deux personnages vont tenter de mettre la main sur des lingots d'or... Ubi Soft réutilise, ici, une mise en scène en tout point identique à celle de *Zombi* (*Tilt* n° 53) : une fenêtre action qui ouvre des paysages peu colorés mais très précis et une bande d'icônes en bas d'écran. Le maniement de l'aventure ne fait jamais appel au clavier. Mais si les graphismes des écrans sont vraiment très attrayants, le maniement des icônes est toujours aussi « casse-tête » que celui de *Zombi*. La stratégie de ce soft est très classique. On collecte et utilise des objets tout en menant une exploration précise des lieux. *Hurlements* n'évite malheureusement pas l'écueil dit de la « mort gratuite ». Il suffit de marcher au hasard pour finir entre les crocs de quelques loups-garous... Pourquoi ? Pour que le jeu dure plus longtemps ! Par contre, la gestion simultanée des deux personnages apporte un plus à l'aventure, tout comme la gestion du sommeil de chacun, de la nourriture, etc. *Hurlements* est finalement un bon soft d'aventure qui souffre encore de quelques classiques, mais non moins regrettables, défauts. (Disquette Ubi Soft pour *PC, CGA* ou *Hercules*.)

Olivier Hautefeuille

Last Ninja II

Shogun reconverti en dealer, aventure médiévale dans les rues de New York... Tels sont les effets secondaires des voyages dans le temps.

arcade/aventure : **type**
18 : **intérêt**
★★★★★ : **graphisme**
★★★★★ : **animation**
★★★★ : **bruitage**
C : **prix**



Ce second épisode des aventures du dernier ninja est un chef-d'œuvre du genre. Cette fois-ci, vous visitez New York mais, avec un ninja, ce n'est pas du tourisme de tout repos qui vous attend. Vous irez de Central Park au sommet d'un gratte-ciel, en passant par les égouts et il vous faudra beaucoup de persévérance pour mener cette aventure à son terme. L'habileté joue un rôle important dans ce programme car vous affrontez de nombreux adversaires et vous devez également franchir des passages très délicats. Mais c'est l'aventure qui domine et les amateurs d'énigmes seront comblés. Il faut examiner soigneusement chaque écran à la recherche des objets indispensables au succès de votre mission. Si vous en oubliez un, vous risquez de vous retrouver bloqué plus loin dans le jeu, sans possibilité de retour en arrière. On peut juste regretter l'absence de sauvegarde du jeu, étant donné la longueur et la difficulté de cette aventure. La version *C 64* est superbe car elle présente des graphismes très fins, équivalents à ceux du *CPC*, mais très colorés. *Last Ninja II* est le meilleur jeu d'arcade/aventure sur micro. Un must. (K7 System 3 pour *C 64*.)

Alain Huyghues-Lacour

Lord of the Sword

Orienté « arcade », ce jeu montre que Sega se lance sans renier ses origines. Quand arcade rime avec arcane...

arcade/aventure : **type**
12 : **intérêt**
★★★★ : **graphisme**
★★★★★ : **animation**
★★★★★ : **bruitage**
C : **prix**



Vous tenez le rôle de Landau, un jeune aventurier qui s'oppose aux forces des ténèbres dans le royaume de Baljinya. Pour vaincre le démoniaque Ra Goan, vous devez réussir trois missions : trouver l'arbre de Marill, triompher du Goblin et détruire une statue maléfique. Dans chaque village que vous traversez, vous obtenez des renseignements et des équipements fort utiles. Mais la traversée du pays est périlleuse car, à chaque instant, toutes sortes de monstres vous attaquent. Vous disposez d'un arc et d'une épée pour affronter vos adversaires et ces scènes sont plaisantes, bien qu'elles manquent quelque peu de variété. Le royaume est vaste et il est conseillé de noter soigneusement votre itinéraire afin de vous y retrouver. En effet, vous avez accès à une carte, mais votre position n'y est pas indiquée. Au cours de votre quête, vous arriverez à des intersections et il vous faudra fréquemment revenir sur vos pas afin d'explorer chaque route. C'est une longue aventure qui vous attend mais, à défaut de sauvegarde, vous disposez d'une option continue qui devrait vous permettre de la mener à son terme. (Cartouche Sega pour console *Sega*.)

Alain Huyghues-Lacour

Les Top NASA

NASA électronique

TOP 8 bits

BARBARIAN 2
PALACE SOFT, AMSTRAD CPC

CRAZY CARS 2
TITUS, AMSTRAD CPC

LE MONDE DE L'ARCADE
US GOLD, AMSTRAD CPC

DRAGON NINJA
OCEAN, AMSTRAD CPC

ROBOCOP
OCEAN, AMSTRAD CPC

AIRBORNE RANGER
MICROPROSE, AMSTRAD CPC

WEC LE MANS
OCEAN, AMSTRAD CPC

TOP 6
LORICIELS, AMSTRAD CPC

HIGHWAY PATROL
MICROID, AMSTRAD CPC

4 SOCCER SIMULATOR
CODE MASTER, AMSTRAD CPC

BEST US GOLD
US GOLD, AMSTRAD CPC

DEFITAITO
OCEAN, AMSTRAD CPC

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
ERE, AMSTRAD CPC, THOMSON

LES FUTURISTES
INFOGRAMME, THOMSON

SIMULATION PACK
LORICIEL, THOMSON

LE JEU DU MOIS

BARBARIAN II

BARBARIAN 2

TOP 16 bits

BIO CHALLENGE
DELPHINE SOFTWARE, ATARI ST, AMIGA

PRECIOUS METAL
OCEAN, ATARI/ST, AMIGA

LAST DUEL
US GOLD, ATARI/ST, AMIGA

TITAN
TITUS, ATA/ST

CRAZY CARS 2
TITUS, AMIGA, IBM PC

A 320
LORICIELS, ATARI ST

JET FIGHTER
BRODERBUND, IBM PC

DRAGON NINJA
OCEAN, ATARI/ST, AMIGA

TARGHAN
LORICIELS, ATARI/ST, AMIGA, IBM PC

F-19
MICROPROSE, IBM PC

TURBO CUP
LORICIEL, IBM PC

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS
INFOGRAMME, ATARI/ST, IBM PC

AFTER BURNER
ACTIVISION, ATARI/ST

THUNDERBLADE
US GOLD, ATARI ST

COLOSSUS CHESS X
CDS, ATARI/ST

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T : 47.93.90.45
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
64000 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLE GODAULT Centre Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T : 45.57.89.39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 26, rue Grand Pont T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

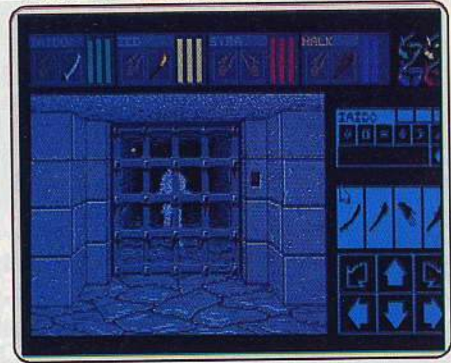
Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN



Dungeon Master

Enfin sur Apple II GS l'un des plus grands succès de l'année. Il n'était que temps !

jeu de rôle/arcade : *type*
18 : *intérêt*
★★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★ : *bruitage*
C : *prix*

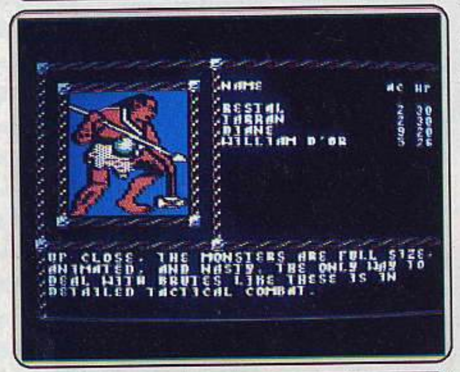


La société FTL revient à ses premières amours ; les ordinateurs *Apple* (Sundog était primitivement apparu sur *Apple II*). Avec une conversion *GS* de *Dungeon Master* aussi bonne que les autres versions, elle a réalisé, pour un coup d'essai, un coup de maître. Les possesseurs de *GS* vont enfin pouvoir découvrir le monde d'héroïque-fantaisie de *Dungeon Master*. Il vous faudra constituer d'abord votre équipe en réincarnant ou ressuscitant quatre des aventuriers disponibles au premier niveau, en vous basant sur leurs différentes qualités propres (santé, stamina, mana, force...). Il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans le premier des quatorze labyrinthes qui constituent l'antre de Lord Chaos. Les labyrinthes sont représentés en trois dimensions, et c'est là que réside la différence fondamentale (avec un niveau de difficulté moins élevé) avec les vrais jeux de rôles à la *Ultima*. Et ses différents couloirs sont peuplés de pièges, d'énigmes à résoudre et surtout de monstres. Il est dommage que le scénario se réduise trop souvent à de l'exploration-nettoyage de monstres, mais il n'en demeure pas moins que celle-ci est passionnante. Un classique à posséder d'urgence ! (Disquette FTL pour *Apple II GS*). François Hermellin

Pool of Radiance

Parviendrez-vous à nettoyer la ville de ses monstres terribles ? Tel est l'enjeu de ce « donjons et dragons » tournant sur Apple II...

jeu de rôle : *type*
17 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★ : *bruitage*
E : *prix*



Après la version C 64 (*Tilt* n° 58 bis), voici la version *Apple II* de ce premier jeu de rôle respectant strictement les règles de *Dungeons et Dragons*. Le jeu tourne en double haute résolution et sera donc inaccessible aux possesseurs de *II+* ou de *IIe* sans carte Chat Mauve étendue ou Féline. Après une fastidieuse série de permutations de disquette et une longue phase de création des personnages de votre équipe (à moins d'utiliser l'équipe fournie), le jeu commence. Votre mission : purger peu à peu les bas quartiers et autres lieux des monstres qui y rôdent. Avant de commencer, n'oubliez pas de vous rendre chez l'armurier pour équiper vos personnages et de faire un tour à l'auberge pour permettre à vos clercs et magiciens d'apprendre leurs sorts. Il ne vous reste plus qu'à vous enfoncer dans les bas quartiers. Les options de combat sont très riches et utilisent un système proche des wargames. En contrepartie, les combats sont longs (une demi-heure à une heure). Les graphismes en double haute résolution sont bons et le relief des décors assez bien rendu. La bande sonore est restreinte mais ce point est habituel sur *Apple II*. Un jeu incontournable pour les mordus d'ADD. Jacques Harbonn

Gold Rush

La richesse est au bout de ce logiciel qui retrace l'épopée historique, et parfois hystérique, de la ruée vers l'or.

aventure animée : *type*
16 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
D : *prix*



Sierra on Line est l'un des éditeurs les plus dynamiques d'outre-Atlantique. Les graphismes animés de leurs programmes ont grandement contribué à leur notoriété, mais c'est surtout l'originalité et la variété des scénarios qui ont fait de Sierra une véritable institution. Nous avions eu droit à l'atmosphère féerique des *King Quest*, aux aventures érotiques de *Larry*, en passant par des délires spatiaux de *Space Quest*. Il ne nous restait qu'une épopée historique : c'est chose faite. *Gold Rush* vous propulse dans l'une des périodes les plus mouvementées de l'histoire des États-Unis, celle de la ruée vers l'or. Vous incarnez Jerrod Wilson, un jeune homme de la côte Est qui rêve de richesse et d'aventure. L'histoire débute en 1848, dans la ville de Brooklyn. Vous devez collecter de multiples indices et items afin de prendre le bateau en partance vers la côte Ouest (passage par le Cap Horn ou à pieds par l'isthme de Panama). Chacune des contrées que vous traversez vous réserve surprises et dépaysement. Les graphismes et animations sont nombreux et fournissent de multiples indications. Seul regret, les concepteurs n'ont pas tenu compte des possibilités graphiques du *ST*, comme ils l'ont fait pour *King Quest IV*. Un excellent produit. (Disquette Sierra on Line pour *ST*.) Eric Caberia

Zak Mac Kracken

Un écureuil bicéphale suspecté de meurtre vous met sur la piste d'un complot d'extraterrestres. Un joli scoop en perspective !

aventure animée : *type*
17 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
B : *prix*

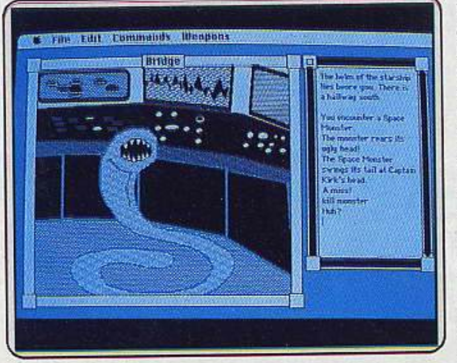


Ce jeu fera date dans la logithèque du *C 64*. En effet, directement issu des versions 16 bits déjà traitées dans nos colonnes, il ne déçoit pas malgré son adaptation sur 8 bits. Les animations, le scrolling d'écran lors des déplacements de votre personnage, et l'interface utilisateur sont toujours de très bonne qualité. Vous tenez le rôle de Zakary Mac Kracken, un reporter en manque de sensations. Votre rédacteur en chef vous expédie à Seattle pour enquêter sur la mystérieuse attaque d'un écureil bicéphale contre des campeurs. Au gré de votre progression, il devient de plus en plus clair que ce fait divers est « l'arbre qui cache la forêt » et, qu'en réalité, vous tenez un scoop absolument délirant : des extraterrestres tentent de s'emparer de notre planète en utilisant le réseau téléphonique mondial comme vecteur d'une épidémie de stupidité (en lisant ces lignes peut-être serez-vous déjà atteint). Le programme ne nécessite pas d'entrée au clavier, tout se passe par l'intermédiaire d'actions affichées à l'écran, qu'il faut choisir au joystick. L'ambiance délirante du programme fera assurément craquer les plus blasés. Arheubilibli !!! (aïe, les premiers syptômes...). (Disquette Lucasfilm pour *C 64*.) Eric Caberia

Star Trek

La célébrissime série TV se voit une fois de plus trahie par son adaptation sur micro. Un logiciel inégal et soporifique.

aventure graphique : *type*
6 : *intérêt*
★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★★ : *bruitage*
anglais : *langue*
F : *prix*



Décidément, les logiciels s'inspirant de Star Trek pullulent. Jouant le rôle du capitaine Kirk, vous vous réveillez dans un vaisseau qui ressemble à l'« Entreprise ». Une rapide exploration. L'endroit est désespérément vide et votre progression bloquée par une porte magnétique réclamant une carte que, bien sûr, vous ne possédez pas. La solution se trouve peut-être dans ces caissons. Ou bien dans la serre humide. Ressemblant étrangement à *Enchanted Scepters* (*Tilt* n° 59), *Star Strek* ne m'a pas plus convaincu que son prédecesseur. J'aurais même tendance à le trouver pire. Scénario éculé, analyseur de syntaxe plutôt retors malgré l'usage de la souris pour certaines actions ; on a déjà vu mieux. D'accord, il y a des graphismes, mais étant donné leur qualité très relative (style *Spectrum*, dans ses mauvais jours), ce n'est pas un grand plus. Seuls les bruitages digitalisés (point fort de Silicon Beach : souvenez-vous de *Beyond Dark Castle*) tirent leur épingle du jeu. Ah oui, il y a aussi des possibilités de combat plutôt riches pour ce type de programme. Mais cela ne sauve pas le joueur de l'ennui le plus profond. Un bon somnifère. (Disquette Silicon Beach Software pour *Macintosh*.) Olivier Scamps



Message in a bottle

A propos de Dungeon Master aide 7 et 12

Nous allons découvrir aujourd'hui les niveaux 7 et 12 de ce fabuleux jeu de rôle qu'est Dungeon Master. Le chemin que je vous propose est un peu complexe mais en contrepartie, c'est celui qui offre le moins de risque (ne vous attendez cependant pas à une balade sentimentale ; même ainsi, la mort reste présente à chaque instant !). L'arrivée dans le 12e niveau se fait par un couloir débouchant sur une assez grande pièce. Juste à l'entrée de cette pièce, vous serez forcé de marcher sur une dalle à déclic. Cette dalle a pour fonction de mettre en action des trappes invisibles situées à votre droite dans la grande pièce. Aussi, avant d'aller plus loin, marchez à nouveau sur la dalle pour bloquer les trappes. Pour vous en assurer, vous pouvez déposer un objet à l'emplacement des trappes (un déplacement à l'ouest du couloir d'arrivée). Si l'objet disparaît, c'est que la trappe est ouverte. Bien. Allez maintenant à droite. Vous ne tarderez pas à trouver deux boutons. L'un d'eux libère un passage secret proche. Explorez-le et récupérez l'objet qui s'y trouve. Le second bouton libère un chevalier jusque-là prisonnier entre les piliers de la grande salle située à gauche en arrivant au 12e niveau. Les chevaliers sont des créatures particulièrement redoutables à combattre. Ils sont protégés par une armure qui encaisse la plupart de vos coups, se battent avec une arme dans chaque main et sont très rapides. De plus, certains sont totalement insensibles à la magie. Voici un moyen de venir à bout de celui qui s'est libéré sans passer par un combat à l'issue incertaine. Allez le dénicher dans la grande pièce où il se trouve, et faites-vous poursuivre en revenant sur vos pas et en allant de l'autre côté des trappes. Quand il vous aura presque rejoint, courez jusqu'à la dalle de déclenchement pour l'activer.

Gare aux chevaliers

Vous aurez alors le plaisir de voir le chevalier disparaître dans la trappe. Si par malheur vous avez raté votre coup, reprenez le couloir d'arrivée au 12e niveau. Vous pourrez alors le combattre sans grand danger en remontant l'escalier pour refaire vos forces et boire des potions de force. N'utilisez jamais les armures portées par les chevaliers, elles sont maudites ! Allez ensuite dans la grande salle aux piliers et prenez la clé qui s'y trouve. Elle sert à ouvrir la première pièce fermée se trouvant de l'autre côté de la salle aux trappes. A propos, j'espère pour vous que vous aurez pensé à refermer les trappes. Dans le cas contraire, il vous faudra vaincre l'élémentaire de feu en lui lançant des sorts anti-matière ou en le touchant à la Volpale. Vous trouverez au bout du couloir un rideau magique qui vous téléportera au début du 12e niveau. Revenons à notre pièce fermée à clé. Un chevalier se tient derrière. Ouvrez la porte et utilisez le même stratagème que précédemment pour vous en débarrasser. La pièce qu'il gardait contient une autre clé qui ouvre la porte située un peu plus loin, où vous trouverez l'indispensable clé de Ra. Appuyez sur le bouton de déclenchement qui se trouve à proximité et revenez complètement sur vos pas. Allez dans la grande pièce aux piliers, récupérez les objets situés derrière les deux portes, et engagez-vous dans le couloir du fond. Récupérez les deux objets au fond du couloir, revenez sur vos pas et appuyez sur le bouton de déclenchement qui doit maintenant se trouver à votre droite. Ouvrez la porte et prenez le couloir (qui n'est révélé que si vous avez appuyé sur le bouton dans le couloir). Vous arriverez bientôt à un long passage qui parcourt ce niveau du sud au nord. Allez au sud pour prendre les objets utiles puis revenez au nord et ouvrez la porte. Attention, un chevalier peut vous y attendre. Vous pouvez utiliser encore une fois les trappes mais mieux vaut vous en débarrasser en le tuant, car certains chevaliers peuvent rester vivants après leur chute et le 13e niveau n'en serait que plus difficile. Ouvrez la seconde porte et vous aurez le plaisir de trouver une clé pour l'escalier des squelettes ainsi que d'autres objets fort utiles. Appuyez sur le bouton au bout du couloir, ce qui va libérer une cache située à l'autre extrémité de ce couloir en « O » presque fermé. Attention, un autre chevalier vous y attend !

Remontez maintenant au 11e niveau (oui, je sais, le 12e n'est pas terminé), prenez l'escalier des squelettes et rendez-vous au 7e niveau. Vous devez maintenant être en possession de trois clés de Ra. Ce 7e niveau ne contient aucun piège et les seuls monstres sont des golems de pierre situés à des endroits précis. Mais ces golems sont dotés d'une force et d'une vitalité prodigieuses. Aussi pour en venir à bout, utilisez au maximum les portes, préparez un grand nombre de potions de soin et buvez plusieurs potions de force avant chaque combat. Vous allez bientôt arriver dans un couloir avec quatre grandes portes à droite fermées à clé. Derrière chaque porte se trouvent des objets magiques tous plus intéressants les uns que les autres. Malheureusement vous ne disposez que d'une seule clé pour ces quatre portes. C'est le moment d'utiliser le sort « voir à travers les murs » pour connaître le détail de chaque trésor. A mon avis, la quatrième porte est la plus intéressante mais la première n'est pas mal non plus. Tuez successivement les deux golems de pierre qui se trouvent derrière les portes, au fond du couloir de gauche, et prenez les objets qu'ils gardaient. Prenez ensuite la porte en face de vous et le couloir de droite pour récupérer tous les objets qui s'y trouvent (y compris la clé sous la cendre), sans oublier la quatrième clé de Ra située dans une cache de la pièce du fond (le bouton de déclenchement se trouve à proximité).

Bientôt le Firestaff

Retournez maintenant sur vos pas, sans oublier d'appuyer au passage sur le bouton à droite qui va libérer un passage au bout de ce couloir. Ouvrez la petite cache pour prendre la clé et continuez votre chemin. Après un long couloir, vous allez arriver dans une grande pièce, fermée à son extrémité par une porte. Derrière se trouve un nouveau golem qu'il vous faudra vaincre. Vous pourrez alors emprunter l'escalier qui vous conduit au 13e niveau. Ouvrez au passage la communication du 8e niveau avec l'escalier des squelettes.

Une fois au 13e, allez au bout du couloir et prenez tout de suite à droite l'escalier remontant au 12e. Prenez la clé et remontez au 7e niveau par le même chemin. Vous allez maintenant pouvoir vous attaquer à la recherche du Firestaff. Prenez le couloir à gauche après celui où se trouvaient les deux golems. Après un long trajet ayant l'apparence des circonvolutions d'une coquille d'escargot, vous allez vous trouver près d'une porte avec un golem dans une niche à côté. Ce golem ne peut pas sortir pour l'instant de sa niche. Profitez-en pour le tuer et allez tuer celui qui garde l'autre porte d'entrée au Firestaff. Une fois les deux golems éliminés, vous pourrez alors ouvrir la porte et prendre ce fameux Firestaff. Il n'a pas encore tous ses pouvoirs mais il vous sera cependant bien utile car ses charges sont inépuisables, contrairement à celles des autres objets magiques.

Préparez vos sorts

Vous pouvez maintenant revenir au 12e niveau pour le terminer bien que ce ne soit pas indispensable car vous avez déjà mis la main sur tous les objets capitaux. Cependant faites-le, ne serait-ce que pour monter vos personnages de niveau, pour récupérer des objets et pour ne pas laisser un niveau incomplètement exploré. Vous allez affronter deux types de créatures particulièrement dangereuses : les poulpes magiques et les araignées géantes. Les secondes font des dégâts importants et sont venimeuses mais c'est surtout les premiers qui sont les plus difficiles à vaincre. Ils ne sont sensibles qu'au sort anti-matière et aux coups de Vorpale. De plus, ils lancent un grand nombre de sorts (poison, boule de feu ou même mort magique !). Le Firestaff vous sera très utile en faisant des sorts de protection contre le feu et des sorts qui calment les attaquants. En continuant l'exploration après la salle où vous avez trouvé la clé de Ra, vous allez rejoindre un couloir principal avec deux petits couloirs contenant des objets. L'entrée de ce couloir (un peu avant le coude) constitue une limite que les monstres ne peuvent franchir. Revenez-y quand vous serez attaqué pour mener le combat à votre avantage. En continuant, vous verrez un bouton dans une niche. N'y touchez surtout pas car il libère un passage secret permettant aux monstres de contourner la limite et de vous attaquer par derrière. Continuez, laissez l'embranchement aux trois portes (salle de régénération des araignées), et dépêchez-vous d'appuyer sur le bouton à l'entrée de la grande salle. Ce bouton bloque l'issue de sortie des araignées. Eliminez les poulpes en revenant éventuellement jusqu'à la limite qu'ils ne peuvent franchir. Une fois que vous aurez purgé la salle, ouvrez le passage des araignées et attaquez-les une par une en ouvrant une porte à la fois. Il peut arriver qu'un poulpe vous attaque par derrière. Préparez donc un stock de sorts anti-matière pour vous en débarrasser de loin. En effet, si vous bougez de votre place, les trois portes s'ouvrent simultanément et vous aurez bien du mal

à vous en sortir. Quand vous aurez tué toutes les araignées, prenez les objets contenus dans la salle et partez au plus vite car les araignées se régénèrent. Retournez fermer le passage et entrez à nouveau dans la salle des poulpes. En prenant les deux portes successives, vous allez arriver dans une pièce qui contient des trappes au mouvement circulaire. Calculez bien votre coup pour les franchir. Si toutefois vous tombez, il suffit de rentrer dans le rideau magique pour vous retrouver à l'entrée de cette salle. Une fois les trappes franchies, vous allez vous retrouver dans un lieu connu, celui auquel on accède en passant par l'escalier du 7e. Ouvrez l'escalier des squelettes si vous ne l'avez déjà fait. Vous voici devant l'escalier du 13e niveau. Avant de descendre, je vous conseille de faire d'amples provisions de nourriture. Le moyen le plus simple est de retourner au 9e niveau dans la salle fermée à clé à l'extrême nord-est. Vous y trouverez un lot inépuisable de rats (en descendant un court instant au 10e puis revenant au 9e) qui deviendront de délicieux cuissots à leur mort. Bonne aventure et n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement car ces deux niveaux sont très ardus. Au mois prochain pour la fin de Dungeon Master.

Jacques Harbonn

Turbocup : allez chasser les dixièmes !

Si avez du mal à faire tomber les records inscrits sur votre disquette, ou si l'un de vos copains est une seconde mieux que vous sur tous les circuits, voici quelques précieux tuyaux jouant sur de petites imperfections de simulation qui se sont glissées dans ce soft génial.

Tout d'abord, utilisez la boîte de vitesses au pavé numérique. Le frein moteur de votre Porsche 944 est infini et le pavé vous permettra de passer de fond de cinquième à fond de troisième sans freiner, idem pour la quatrième. En rétrogradage, restez appuyé sur le rapport désiré sans passer par le rapport intermédiaire et vous gagnerez encore un dixième. Résultat : vous allez diaboliquement raccourcir vos freinages et ne pas perdre de tours s'ils ont été un peu francs. Le pavé est un peu déconcertant au début mais le jeu en vaut la chandelle.

La courbe de puissance du moteur de la Porsche a été fidèlement simulée, sauf en ce qui concerne le passage de quatrième en cinquième, en accélération. En effet, l'expérience vous prouvera que, dans ce cas précis, votre vitesse augmente plus vite si vous accrochez la cinquième à 3 000 tours (l'aiguille du compte-tours est verticale) que si vous attendez d'être en limite de zone rouge pour changer de rapport. Très utile au départ et dans les réaccélérations, comme pour attaquer la grande ligne droite de Paul Ricard.

Terminons avec un petit truc pour passer la cinquième plus tôt en sortant d'une courbe qui se prend à fond de quatrième. Placez-vous à la corde et, vingt mètres avant l'endroit où vous l'enclenchez d'habitude, envoyez la cinquième en braquant tout vers l'extérieur. Avec un peu de pratique, en synchronisant le passage de façon à terminer à la limite de l'herbe, vous constaterez que vous ne partez plus en tête-à-queue. Vous pourrez ainsi sortir plus vite des virages et être à fond beaucoup plus tôt dans des longues lignes droites comme celle de Magny-Cours.

Ces astuces vont vous permettre de gagner jusqu'à trois secondes au tour sur un Atari ST et fonctionnent probablement sur les autres machines. Non, non, ne nous remerciez pas. Ecoutez seulement ce dernier conseil : pas d'alcool au joystick !

Thierry Cailleteau

Starglider II

Voici des renseignements qui devraient vous permettre de terminer ce superbe programme. Commençons par un peu de géographie.

Solice est un soleil, ne vous en approchez pas.

— Les planètes :

Dante : une planète rouge.

Vista : une planète bleue.

Apogee : une planète grise avec deux lunes. Complexe souterrain. C'est sur cette planète que la partie commence.

Millway : une planète gazeuse de couleur rouge vif avec sept lunes. A éviter absolument.

— Les lunes d'Apogee :

Castron : une lune grise. Pourvue d'un complexe souterrain dans lequel se trouvent deux dépôts. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.

Enos : une lune gris foncé.

— Les lunes de Millway :

Apex : complexe souterrain (4 missiles)

Esprit : complexe souterrain (4 missiles)

Questa : complexe souterrain (4 missiles)

Westmere : complexe souterrain (4 missiles)

Synapse : complexe souterrain (4 missiles)

Wackfunk : complexe souterrain (4 missiles)

Broadway : complexe souterrain (4 missiles)

Les septs lunes de Millway sont de couleur rouge. Dans chaque dépôt, vous pouvez obtenir des équipements en faisant du troc. Dans le dépôt de Wackfunk, vous pouvez faire effectuer des réparations sur votre vaisseau.

— La lune d'Aldos :

Q-Beta : une lune bleu foncé derrière laquelle est cachée la station spatiale Egron.

La partie commence sur Apogee. Descendez dans le complexe souterrain et cherchez le dépôt. Les techniciens vous proposent de fabriquer une bombe à neutrons et vous donnent une liste du matériel nécessaire. Voici la liste avec les endroits où vous pouvez vous procurer ces matériaux :

— Cluster of nodules : sur Dante.

— Lump of mineral rock : sur Q-Beta ou dans le dépôt souterrain d'Apex.

— Egron mini rocket : dépôt souterrain de Westmere.

— Asteroïd : dans l'espace.

— Case of nuclear fuel : sur Aldos ou dans le dépôt souterrain d'Esprit.

— Flat Diamond : sur Vista ou dans le dépôt souterrain de Questa.

— Cask of vistian wine : dans l'un des dépôts souterrains de Castron ou bien en détruisant des pirates.

— Crate of castrobars : dans l'autre dépôt de Castron ou en détruisant des pirates.

— Professor Halsen Taymar : il a été vu pour la dernière fois dans le dépôt souterrain de Broadway. En fait, il roule sur la surface de Broadway à bord d'un petit jet.

Partez à la recherche de ces éléments et ramenez-les dans le dépôt d'Apogee, mais n'oubliez pas que le temps joue contre vous. Pour aller plus vite, il faut commencer par aller chercher le professeur et le ramener. De cette manière, il commencera à fabriquer la bombe à neutrons tandis que vous recherchez les matériaux qui vous manquent encore.

Votre autre priorité est d'aller récupérer les « bouncing bombs » dans les dépôts souterrains de Castron. Une fois qu'elles sont en votre possession, utilisez-les pour détruire les stations que l'ennemi construit sur les lunes Millway. Cela est indispensable si vous voulez avoir le temps de rassembler les matériaux dont vous avez besoin.

Une fois que vous avez la bombe à neutrons, rendez-vous à la base spatiale qui est en orbite géo-stationnaire autour de Q-Beta. Détruisez les sentinelles avec vos missiles, puis la station avec la bombe et le tour est joué (facile à dire, mais bien plus difficile à faire !).

Et si tout cela vous paraît trop compliqué, voici un superbe cheat mode pour vous simplifier les choses :

Au commencement du jeu, arrêtez complètement votre vaisseau et appuyez sur F. Passez en pause et tapez WERE ON A MISSION FOR GOD (ou WERE ON Q ,ISSION FOR GOD sur un clavier azerty) et appuyez sur 1. Vous obtenez alors une quantité illimitée d'énergie, de laser et de boucliers. Si vous appuyez sur K, vous faites le plein de missiles, de bombes, de cubes d'énergie et vous obtenez une bombe à neutrons.

Alain Huyghues-Lacour

Mister Poke

Barbarian II sur **C 64 :**

Si vous désirez avoir des vies illimitées, tapez le listing suivant, puis run et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

```
1 FOR X = 312 TO 378 : READ Y :
C = C + Y : POKE X, Y : NEXT
2 IF C = 6887 THEN POKE 157,
128 : SYS 312
3 PRINT « DATA ERROR »
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245,
169, 76, 141, 56, 3, 169, 83, 141,
57, 3, 169, 1, 141
5 DATA 58, 3, 76, 168, 2, 72, 77,
80, 169, 97, 141, 178, 3, 169, 1,
141, 179, 3, 104
6 DATA 76, 81, 3, 72, 169, 113,
141, 214, 228, 169, 1, 141, 215,
228, 104, 32, 191, 3
7 DATA 96, 115, 1, 169, 165, 141,
113, 138, 108, 22, 0
```

Pac Mania sur **C 64 :**

Chargez le programme et faites un reset. Ensuite tapez POKE 22459,173 pour être invulnérable ou POKE 28520,165 pour obtenir des vies illimitées.

Tapez ensuite SYS 14336 pour commencer.

Robocop sur **C 64 :**

Tapez le listing suivant pour obtenir temps et énergie illimités.

```
1 FOR X = 368 TO 438 : READ Y :
C = C + Y : POKE X, Y : NEXT
2 IF C = 8571 THEN POKE 157,
128 : SYS 368
3 PRINT « DATA ERROR »
4 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141,
84, 3, 169, 134, 141, 85, 3, 169
5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77,
80, 72, 169, 96, 141, 147, 172
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32,
141, 38, 247, 169, 163, 141, 39, 24,
7, 169
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173,
32, 208, 96, 72, 169, 96, 141, 36
8 DATA 177, 141, 147, 168, 169,
173, 141, 125, 176, 141, 236, 167,
76, 158, 1
```

Bombuzal sur **ST** et **Amiga :**

Voici la liste des codes qui vous permettent de commencer au tableau de

votre choix.

tableau	code
8	RACE
16	RATT
24	LISA
32	DAVE
40	IRON
48	LEAD
56	WEED
64	RING
72	GIRL
80	GOLD
88	OPAL
96	SONG
104	FIRE
112	LAMP
120	TREE
128	SINK

Thunderblade *sur* ***ST*** *:*
Attendez que le tableau de score apparaisse, puis lorsqu'il est remplacé par l'hélicoptère, tapez CRASH (ou CRQSH en azerty). L'écran doit alors flasher pour montrer que le cheat mode est opérationnel. Commencez à jouer et il vous suffira de presser sur UNDO pour passer au niveau suivant.

Thunderblade *sur* ***Amiga*** *:*
Procédez de la même façon que sur ST, mais appuyez sur HELP au lieu de UNDO.

Nebulus *sur* ***ST*** *et* ***Amiga*** *:*
Attendez la page de présentation et tapez HELLOIQ, J, P (azerty). Non seulement vous disposez de vies illimitées, mais vous pouvez accéder à la tour de votre choix en pressant les touches F1 à F8.

SDI *sur* ***ST*** *:*
Faites une partie en réalisant un bon score. Au moment de rentrer votre nom dans le tableau de score, tapez QLERIC (azerty). Vous pouvez alors accéder au tableau de votre choix en utilisant les touches de fonction.

Fusion *sur* ***Amiga*** *:*
Au début du jeu, allez rejoindre le vaisseau. Prenez-le et rendez-vous dans le coin en haut à gauche de l'écran. Sortez le véhicule et tapez STONKER. Rentrez dans le vaisseau et vous pouvez alors prendre l'arme de votre choix en appuyant sur D, et passer au niveau suivant en pressant C.
Refaites la même chose au niveau suivant. Maintenant vous pouvez passer à travers les murs en appuyant sur I, ou bien manœuvrer les « switchs » en volant au-dessus en pressant sur F.

BRUNO LACOSTE

Sur Spectrum 48 K, pour ***Arkanoïd****, voici deux adresses très utiles, que j'ai pu dénicher avec un peu de chance, beaucoup de ruse : adresse du nombre de vies 38216 ; adresse du n° du tableau en cours : 38127. En faisant donc POKE 38126,255 on a suffisamment de vies pour aller jusqu'au tableau 33 (oui, il y a bien trente-trois tableaux dans* ***Arkanoïd****), car atteindre la fin autrement tient du miracle, à moins d'être un génie. En faisant POKE 38127, × (0< × <34), on peut sauter un tableau choisi, mais seulement et après seulement avoir fini le tableau en cours (un peu de patience que diable). Le hic, me direz-vous, c'est comment POKER ces adresses en cours de jeu ? Ce n'est possible, pour le moment, que si vous possédez un périphérique genre Mirage Microdriver ou Multiface One. Pour les autres, je ne peux encore rien faire mais je cherche toujours...*

TW 6128 CPC TAU

Pour Scalp (n° 59 bis) dans ***Tau Ceti*** *: en l'an 2150, les Cétiens (d'anciens Terriens venus coloniser l'étoile Tau Ceti) se sont enfuis à la suite d'une épidémie de peste, laissant le contrôle de la planète aux robots atomiques. Ayant trouvé un vaccin, ils décident de revenir sur Tau Ceti. Malheureusement, suite à la chute d'un météorite, les robots sont devenus fous. Ils détruisent la 1re expédition de recolonisation. La 2e expédition sera effectuée par toi, le pilote du Skimmer (puissant vaisseau spatial, conçu pour éteindre le Réacteur Atomique Principal de la ville de Centralis). Pour cela, il faut transporter dans la chambre du Réacteur Principal, 20 barres de refroidissement que tu devras insérer dans le noyau du réacteur. La radioactivité baissera jusqu'à devenir nulle (le temps de l'opération est limité...). Il te faudra aller de ville en ville (arriver sur le jump padet, appuyer sur J).*
Dans chaque ville, il y a un Centre Civil de Ravitaillement, où tu pourras renouveler ton équipement. Il y a aussi une sous-station atomique. Pour y entrer, il te faut arriver à vitesse réduite et un passage s'ouvrira. Tu y trouveras 0 à 3 morceaux de barres de refroidissement (1 barre = 2 morceaux, assembler en tapant « rods »). Pour la conduite du Skimmer... je fais confiance au pilote. Un conseil, fais une sauvegarde à chaque fois que tu arrives dans une ville, et avant de repartir des centres de ravitaillement et des stations atomiques. Utilise le bloc-notes pour prendre note de ta progression (utile car le vol est long). Si tu fonces c'est perdu. Tape « Help » pour avoir la liste de toutes les commandes. Have a nice flight on Tau Ceti.

MIKE THE VENGER

Pour Etienne (n° 62), dans ***Mandragore*** *(TO7-70), voici les solutions qui te manquaient : dans le donjon 9, il faut poser la rose des vents sur le calvaire. Dans le donjon 8, prendre la proue, aller à l'ouest puis au nord et poser la proue. Dans le donjon 6, il faut poser la jatte du donjon 4 dans la salle de la reine. Dans le donjon 7, il faut poser la grille dans la salle aux 2 flambeaux, ne présentant que 2 sorties visibles. Dans le donjon 0, il faut retenir la 1re lettre de chaque strophe, manger la mandragore, et prononcer le mot ainsi formé (soit indemonem) devant Yarod-nor. Il ne te restera plus qu'à charger le donjon 10.*
Pour Dr Jones (n° 57 bis), dans ***Sortilèges****, il faut récupérer les 9 parchemins et jeter le dernier dans un chaudron. Le talisman apparaîtra et il ne te manquera plus que l'emplacement de la sortie. A moi : dans* ***Game Over****, une fois la 1re partie réussie, j'obtiens le code d'accès de la 2e (31868), mais cela ne me donne rien du tout. Un Thomsonien pourrait-il m'expliquer ? Dans* ***Wizball*** *que faut-il faire exactement ? Dans* ***La Caverne des Ténèbres****, que faire dans la salle aux triangles jaunes ? Merci beaucoup.*

THE AMIGA PATATE

Pour tous ceux perdus dans ***Eliminator*** *(Amiga), les codes d'accès aux niveaux supérieurs sont : niveau 2 : Ameoba ; niveau 3 : Bloop ; niveau 4 : Cheeki. Il faut appuyer sur Help, après la page de présentation, pour entrer ces codes. Pour PG l'Atariman, dans* ***Arkanoïd****, lorsque la page de présentation charge, taper (avec la touche shift enfoncée) DEATHSTAR et, en appuyant sur toutes les touches du clavier, tu trouveras celle qui te permettra de passer au niveau suivant. Si tu fais un score, tape PAJ, tu auras alors des vies infinies.*
A moi : où se trouve la dernière statuette d'or dans ***Faery Tale Adventure****, dans les tombes d'Hemstath. Merci et viva l'Amiga.*

JUIBLEX

Pour Captain Blood (n° 62), dans ***Carrier Command*** *(Amiga), pour affronter l'Acc Oméga, il suffit de démarrer en action game, puis de prendre l'île toute proche, d'y installer une usine. Eloigne ensuite ton carrier. Un message te prévient alors que l'île fraîchement conquise vient d'être attaquée. Il te faut faire demi-tour, et envoyer tes avions en reconnaissance. Si tu es rapide, tu pourras trouver l'Acc Oméga et le couler, grâce à de nombreux missiles. N'hésite pas à sacrifier*

un de tes avions. A moi, dans **La Quête de l'Oiseau du Temps**, comment s'y prendre pour voler au sorcier la conque de Ramor sans être tué. Merci aux braves aventuriers qui me répondront.

SEB, AN OTHER MAGNETIC SCROLLMAN

Pour Stéphane (n° 62), dans **Jinxter**, *la solution à tes problèmes se trouve dans la cuisine du château, et plus précisément dans la cheminée. Une fois que tu as la boule de cristal et le bracelet des 5 charmes, vas-y. Fixe la boule, jusqu'à ce que la sorcière regarde en direction de la cheminée. Fais alors Doufer Ball et attends que la Claw apparaisse, Put Bracelet on Clauw et c'est fini !*

ANDRE L'AMSTRAD'AS

Pour Gaël (n° 62), dans **Kung-Fu Master**, *pour tuer le grand homme, il faut te baisser et lui donner des coups de pied. Puis reculer, attendre qu'il frappe à son tour et renouveler l'opération. Pour Olivier l'Amstradiste, dans* **Saboteur II**, *je ne possède pas de pokes, mais je te propose les différents codes correspondant aux différentes missions 2,3,4,5,6,7,8 et 9 : Jonin, Kime, Kuji, Kiri, Saimenjitsu, Genin, Mi Lu Kata, Dimmark et Satori.*
A moi : dans **Renegade**, *comment faire pour liquider le 3e boss ? Dans* **Bionic Commando**, *j'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe, comment faire ? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.*

ALEXANDRE

Dans **Chronoquest**, *je suis bloqué à l'époque maya, je n'arrive pas à trouver le temple Chicken Itza. J'ai quand même découvert le collier, la clef et le guerrier maya, qui semble être la clef du problème. Mais comment le faire parler ? Je me suis téléporté en Egypte et je n'arrive pas à suivre la route sans me faire écraser. Comment faut-il faire pour inspecter les lieux sans avoir à me déplacer ? D'avance merci.*

FRANCK H

Pour C 64, voici quelques bidouilles :
Fort Apocalypse : *poke 36339,153*
Ball Crazy : *reset puis sys 32784*
West Bank : *reset puis poke 12713,165 sys 4100 et c'est parti*
Cauldron : *poke 30471,0 ou poke 40267,0 ou poke 41978,0*
Falcon Patrol I : *poke 16764,36 poke 16705,2 et sys 6640*
Talisman : *poke 10765,173*
Defender of the Crown : *poke 3005,5 poke 2814,255*

MICHEL DOSTER

Voici quelques bidouilles pour Atari ST (il faut posséder un utilitaire permettant de changer le contenu d'un secteur d'une disquette).
Space Harrier : *disque A chercher le 397C0003DFD426EF et changer le 03 par 1E vous aurez 30 vies en plus.*
Atax : *dans le programme trouvez la séquence suivant le 33FC0005 et mettre 7FFF à la place de 0005 (AD180 avec Mutil)*
Army Move : *toujours dans le programme le premier 0005 en 0063*
Quasar : *dans le programme le 33FC0003 par 33FC7FFF*
Return of the Jedi : *dans le jedi programme le 0A043900010000 B63C45 changez le 01 par 00*
Goldrunner II : *disque A le 04790001000050FE le 01 par 00*
Altair : *dans le fichier (Altair.Dat) le 33FC0003 par 33FC0063*
1943 : *dans le fichier (SND1.PIN) le 13FC00030000BE54 à changer par 13FC00990000BE54 et le suivant 13FC00030000C01F changez le 03 par 99 (pour ce dernier c'est le 2e dans le programme).*
Predator : *dans le fichier (HELI1. DAT) pour des vies changez le 33FC000300065BEE le 0003 par 7FFF puis pour les munitions le 33FC004800068926 le 0048 par 7FFF et pour les grenades le 33FC000300066066 le 0003 par 7FFF.*
Bomjack : *dans le fichier (BOMB.DAT) changer le 000300 A064 par 009900A064*
Star Goose : *dans le fichier (Star.BIN) le 0479000100004EEA changer le 01 par 00.*

WASP OF SPELLMIX

Les pokes suivants ne marchent que si vous avez des cartouches (POWER, AK4 ou 5...) sur C 64.
Pour les rentrer, charger le jeu, appuyer sur le bouton, taper les pokes, faire repartir le jeu, et appuyer sur restore.
Overlander : *poke 13398,44 (vies infinies) poke 6337,174 (fuel infini) poke 1847,0 à 4 (changer le niveau de départ).*
Race Against Time : *poke 19557,173 (vies infinies) poke 13121,173 (temps infini).*
Foxx Fights Back : *poke 2704,165*
Vindicator : *poke 32992,127 sys 32768*
Cybernoid 2 : *charger le jeu, redéfinir les touches, taper YGRO.*
Mickey Mouse : *poke 44620,0 poke 47951,0 sys 32800*
Hawkeye : *sur l'écran de présentation, taper « VALSSPELER » et vous aurez des vies infinies.*
A moi, dans **Batman**, *que faut-il faire ? Je n'ai pas très bien compris le but du jeu « spitting image ». Expliquez-moi, svp ! Dans* **Roy of the Rover**, *je n'arrive à trouver qu'un seul membre de l'équipe. Il se trouve dans le fast food. Mais où sont les autres... Dans* **Rambo 3**, *que faut-il faire pour ne pas s'électrocuter sur la porte de sortie. Je n'arrive pas à trouver le sergent. Tous renseignements concernant* **Neuromancer** *seront les bienvenus.*
Pour l'Amiga Fan (n° 62), pour réussir son décollage, il faut que tu appuies sur le bouton de tir dès que le personnage pose le talon par terre. Répète cela jusqu'à ce que tu entendes un bip-bip. Pour éviter que le capitaine Cody tombe à la mer, il faut charger la bonne quantité de lunarium dans le Rocker Pack. Au début, il faut empêcher le Zeppelin nazi d'atteindre l'Allemagne. Il se trouve au-dessus de l'Atlantique, et pour le rejoindre, il faut charger 23 kg de lunarium. En principe, tout cela est marqué sur la « Secret Decoder Wheel ». Mais si tu ne l'as pas, tu ne peux pas jouer !
Aidez-moi, je ne comprends rien dans **Voyage au Centre de la Terre** *(toujours pour C 64).*
Merci à tous ceux qui vont me répondre.

PHENIX

Dans **Zak Mac Kraken**, *pour prendre la carte de crédit qui se trouve sous le bureau, il faut prendre le « torn wallpaper » ensuite, faire « Use torn wallpaper with cashcard ». Pour dessiner la carte vue dans le rêve, il faut ouvrir le cabinet qui se trouve sous l'évier, prendre le box of crayon et faire « use yellow crayon on torn wallpaper ». Il dessinera la carte avec ces points indiquant des villes. Pour utiliser la TV, faites « Pickup seat cushion », Zak le remettra à sa place, découvrant une prise. Après l'avoir branchée, soulevez le coussin du canapé, vous découvrirez la télécommande.*
Pour entrer dans le labo secret, il faut se rendre dans la 14e Avenue, il y a un magasin. Achetez tous les objets ; quand c'est fait, rendez-vous dans la chambre, soulevez le tapis, vous y découvrirez une trappe. Mais avant de l'ouvrir, à l'aide des outils, il faut se déguiser. Pour prendre le bus il faut utiliser le kazoo, cela réveillera le chauffeur. Ensuite, faire « use cashcard in cashcard read ». Le chauffeur vous conduira à l'aéroport.
Toujours dans le même jeu, qui pourrait me dire où se trouve le cristal bleu et le cristal jaune ? Comment trouver soit une lampe de poche, soit un briquet, ou tout objet diffusant de la lumière. Pourquoi je ne peux pas aller aux Bermudes ? Que faut-il faire au Pérou et à Seattle. Merci à tous ceux et celles qui me donneront des informations sur ce jeu et sur **Maniac Mansion**. *Merci.*

DIDIER ATARISTE

Dans **Meurtres à Venise**, *voici 24 des 30 questions du test de compréhension, soit dans l'ordre : oui, 5825, Floriani, Perna,?!?, 21.45,4,?!?, Imberti, Benelli, Duplo, Duplo, Aletti, Kohler, 20.30, Duplo, Duplo, Beyrouth, Valotto,?!?, Corleoni, 2,?!?, non, Forner, Goldoni, ?!?,?!?, Morlite, 23.59. Qui pourrait trouver le solde des réponses, trouver Kohler ?!? après 10 h 00, Aletti, Lacamorra, et Godoni après 11 h 00, et surtout Duplo et Smith avant 10 h 00. Comment s'appelle la concierge della Piazzetta dei Pozzo et le personnage du pont des Soupirs ? Dans* **Explora**, *pour pouvoir partir avec la machine faire (depuis le début du jeu) : Monter, carte sous tapis, NE, carte sur lit, code coffre à côté lit, SO, Descendre, carte dans vase, Ouest, Nord, ouvrir coffre, prendre briquet, Sud, Est, Est, prendre boule décorative, Ouest, mettre boule sur pilier barrière, NE, allumer briquet, Monter, Est, éteindre briquet, prendre bougie, prendre carte, allumer briquet, allumer bougie, éteindre briquet, Ouest, descendre, descendre, descendre, Est, interrupteur derrière miroir, Nord, EXPLORA !!! Prendre évidemment les différents objets que vous désirez emmener avec vous pour ce grand et long voyage, attention de ne pas rester plus de 15 minutes dans chaque époque.*
En Egypte, la pyramide est à NE,N,N. Comment l'ouvrir ? Au Mexique, il y a un temple à NE, Ouest, et une clé. A quoi sert-elle, que faire avec le guerrier Maya de NE,O,S. En Inde, que veut dire le parchemin du kafir à O,O ? Où trouver la bague qui ouvre le temple Maya ? Qui peut m'aider dans **Crash Garett** *?*

WASP

Dans **Zak Mac Kraken**, *une fois à Seattle, sortir de l'aéroport, prendre la branche d'arbre, aller vers l'écureuil à 2 têtes et lui donner les peanuts. Ensuite, utiliser le club de golf dans le trou. Zak creusera ainsi une grotte. Là il faut trouver un nid. Il se situe en haut à gauche en entrant. Aller le mettre dans le fire-pit, y mettre la branche et allumer le tout. Aller vers les marques étranges à droite, et utiliser le crayon. Une porte s'ouvrira. Utiliser le remote control et prendre le cristal bleu. Ressortir, et revenir à San Francisco (en ayant pris un billet, évidemment). Aller à la 14e avenue, à côté de chez le marchand, déposer le cristal dans la boîte aux lettres, et attendre un peu. Une fille viendra vous ouvrir, et vous expli-*

quera qu'il faut construire un vaisseau spatial. Aller vers le bureau et soulever le blotter. Prendre la carte de crédit. A partir de cet instant, vous pouvez diriger 2 personnages sur Mars. Sur Mars, une fois dans les véhicules, ouvrir la boîte à gants, prendre le fusible, la cassette et le radiocassette, ainsi que les cartes de crédit. Ensuite, aller à gauche, et rentrer dans l'hôtel. Aller jusqu'au monolithe et insérer la carte de crédit. Un tolken tombera. Revenir à droite, et rentrer dans l'hôtel. Utiliser le tolken pour ouvrir la plaque de métal, retirer l'ancien fusible et le remplacer par le nouveau. Appuyer sur le bouton, et aller à droite. Appuyer sur le bouton et rentrer. Ouvrir le placard. Pour ouvrir celui de droite, enlever le scotch. Prendre la lampe de poche. Aller à droite et prendre l'échelle, ensuite sortir et appuyer sur le bouton. Puis aller à droite et rentrer dans la pyramide. Et après je suis bloqué. Comment ouvrir la porte de la pyramide ?

Dans **Dream Zone**, que faut-il faire quand on rêve ? Comment descendre les escaliers ? Comment ouvrir la chambre des parents ?

Dans **Rocket Ranger**, quelle bonne âme pourrait me donner les codes sur C 64 ?

OLIVIER

Dans **Wasteland**, il faut d'abord aller vers le camp des nomades, à l'est des montagnes, en évitant la citadelle des gardiens. Dans le train des nomades, il y a un magasin. Entrez et procurez-vous un « engine ». Quittez le magasin et dirigez-vous vers la tente du milieu, où le gardien vous demandera le mot de passe. Répondez-lui « caterpillar » et il vous invitera à l'intérieur. Là vous êtes attaqué. Exterminez vos adversaires et remplissez-vous les poches de ce que vous trouverez. Après cela, allez vers la tente de gauche et refaites le même manège. Là, le garde vous donnera une pelle. Aller sur les rails sud, le plus à l'ouest possible. Faites 12 pas vers le sud et use shovel, là se trouve un butin. Quittez le campement et allez à Highpool, au N-O du centre ranger. Marchez vers la maison tout en bas à gauche et entrez. Après avoir pris les objets qui se trouvent sous le lit, montez sur le tas de débris, en haut à droite (on vous dit qu'il y a une pompe) et « use engine ». De nouveau un butin. Sortez de la maison, allez au N-O du petit bac, à l'endroit où il y a deux arbres espacés d'une case. Placez-vous entre les deux « use perception ». Une cave. « Use rope » et vous pourrez y descendre. Au nord de la cave, il y a un enfant. Prenez-le dans votre équipe (pour passer par-dessus les éboulements « use climb »). Voilà.

SEBASTIEN

Voici quelques aides sur Amiga : dans **l'Arche du Capitaine Blood**, si vous rencontrez un migrax ou un buggol, téléportez-le sur une autre planète. Il en sera tout content et vous donnera n'importe quel renseignement. Dans **Giana Sisters**, il y a des passages secrets au niveau 3, 6, 8, 17,22,27. A moi, dans **Vampire's Empire**, comment ouvre-t-on le cercueil de Dracula ?

SUPER ZIZOU

Sur ST, merci à Fabrice Carton (n° 63). Dans **Chubby Christal**, pour avoir des vies infinies, attendre la page de présentation et taper : BUUURRP puis de presser la touche return et le tour est joué. Dans **Road Runner** : presser sur U et S en même temps. Voilà les codes de **Better Dead Than Alien** pour avoir la plupart des tableaux : Electra, syzygy, drambuie, plug, soprano, mayonnaise, faucet, potato, woomera, narcissus, debutante, firkin, acoustic, triptych, jabbewocky, whimsicle, cornucopia, punjabi, tiddzy pom, kewpie dozz, sepulchre, euphemism, grammerian, crossword et enfin quarentine, ouf !

ALEXANDRE

Pour Guillaume (n° 63), dans **Au Revoir Monty**, il faut amasser le plus de points et d'argent possible, grâce aux objets que tu trouves. Tu pourras ainsi acheter l'île de Montos pour y vivre en paix. A moi, maintenant : tous les pokes sur Amstrad pour **Cybernoid, Zynaps, Exolon, Hercules, Ranarama, Northstar...** Merci.

BIONIC

Pour Fox (n° 64), dans **Space Quest II**, tape : put plunger on barrier, quand le sol est presque entièrement décalé, puis quand il est revenu, tape : let go plunger.

ALEXANDRE BLACHERE

Sur C 64, avec Ace, pour économiser le fuel, quand il n'en reste pas beaucoup, grimper au maximum, puis

piquer plein gaz, quand la vitesse est au maximum en piqué, réduire les gaz, et ainsi on atteint une vitesse de 2 000 km/h sans consommer de fuel, puisque tout est arrêté. Bien sûr il faut redresser pour ne pas se crasher. Sur ST, dans **Flight Simulator II**, pour les loopings : piquer pour bloquer le compteur, tirer sur le manche pour redresser, quand la vitesse arrive à zéro, sortir aussitôt les volets tout en gardant le manche tiré. Looping inverse : il faut être très haut, les gaz à fond, piquer en poussant la souris, l'avion ne semble pas vouloir remonter à l'envers, insistez, il vibre, alors là, vous tirez la souris comme pour le redresser et le looping se fait en sens inverse, car les commandes de la souris pour monter ou descendre se sont inversées !!!

POLUX, MAXIMUS ET OPTIMUS

Sur Thomson, dans **Krakout**, jouer, port # 2, changer de tableau, port # 1 avec action. Pour le **Temple de Quauthli**, on boit dans les chaudrons, (2 doses), sur la rivière, il n'y a pas qu'un seul chemin (guêpe), mais plusieurs. L'un d'entre eux mène à un village qu'il faut traverser, puis il faut remonter la rivière pour arriver au temple.
Dans **Vampire**, la fille qui est sur le toit n'est pas la bonne. Elle se trouve sûrement en bas, à droite du château, mais je ne trouve pas l'objet. Dans **Héritage**, à Las Vegas, il faut la montre (pour connaître l'heure), le sac, l'argent (sur la commode), puis le stylo, le revolver, le cactus, la trompette, la bague, la lampe et le peigne. La femme qui a les cheveux roses (sorte de sorcière) doit avoir le fer à repasser. Mais on n'a pas de place pour le prendre. Au lieu de remonter, et de rater ainsi l'avion, il faut cliquer sur l'argent dans la chambre (assiette).
Cherche aide pour **Vampire, Heritage II, Marche à l'Ombre** et **Bob Morane Jungle**. Merci.

FRANÇOIS

Pour Laurent et Olivier (n° 63), dans **Interceptor** (Amiga), il ne faut pas détruire le sous-marin (6e mission) : en effet celui-ci transporte des M16-29 qui vont vous affronter. Pour réussir la mission, il faut détruire ces M16-29. Au début de la mission, 2 M16-29 ont pris l'air : détruisez-les, ainsi que les 3 autres qui apparaîtront successivement. Si vous n'êtes pas assez rapide lors de l'attaque, le 3e M16-29 lancera un missile nucléaire : dans ce cas, il faut détruire en priorité ce missile, puis abattre le M16-29. En fait, si le M16 réussit à lancer un missile nucléaire, la mission ne peut plus être accomplie. Les 2 autres M16 ne vont pas décoller du sous-marin. Un petit truc pour remédier à cela, avant de détruire le 3e M16 (celui qui a lancé le missile nucléaire), montez à 40 000 pieds, le M16 vous suivra, abattez-le. Il descendra en flammes. Positionnez-vous alors juste derrière lui avec les moteurs à 40 %, enclenchez votre canon et touchez-le plusieurs fois, à chaque fois qu'il explosera, un M16 vous sera crédité. Il vous suffit donc de le toucher 2 fois, pour abattre 5 M16. La mission est réussie. A moi, existe-t-il plus de 6 missions sur **Interceptor** avec l'extension 512 Ko.

GUILLAUME, L'AMIGAMANIAQUE

Dans **Uninvited**, à quoi sert la hache, comment attraper le diablotin rouge qui me nargue avec sa clef? Dans **Faery Tale**, pour garder les birds totem, il suffit de sauvegarder la partie, avant d'en utiliser un, et reprendre la partie ensuite avec tous ceux que l'on avait auparavant. Dans **Arkanoïd**, pour avoir n'importe quel item, il suffit de se mettre en pause au début de la partie, de taper DSIMAGIC (en querty) de relâcher la pause et de récupérer l'item DS et de taper selon l'option désirée : D pour 3 balles, B pour changer le tableau, L pour lazer, E pour élargir la raquette, S pour ralentir la balle, C pour la glue, P pour une raquette suplémentaire et F pour arriver directement à l'infâme 33E tableau. On peut aussi choisir la vitesse de la balle avant la partie en tapant 1 : lent, 2 plus rapide, etc. Salut à tous.

NICOLAS

Dans **Rocket Ranger**, qui pourrait me donner les différents codes pour changer de lunarium ? Dans **Elite**, comment faire pour atterrir sur les planètes sans s'écraser ? Dans **Opération Wolf**, qui a des astuces, je n'arrive pas à passer le 2e tableau ? Qui a des trucs pour **Out Run** ? Merci.

DAVID

Pour Help, dans **Trantor**, il faut que tu ailles au niveau, après avoir pris toutes les lettres. Là tu trouveras une sorte de générateur, rentre les 8 lettres dans un ordre précis et retourne au 8e niveau, au télétransporteur. Pour Mickamiga (n° 59 bis), au 100e tableau de **Bubble**, il vaut mieux jouer à 2 pour gagner. Il suffit d'attraper les potions marquées d'un éclair, ensuite fais le plus de bulles possible et faisles éclater. Il en faut beaucoup pour tuer le monstre.
Pour Jérome (n° 59 bis), dans **Conspiration**, tape « regarde sous pont, prends chrome, traverse pont, enlève feuillage, haut, attaque chaîne à anneau, est, attache chaîne à grille, ouest, pousse pierre, descends, sud. Et voilà. Pour entrer dans la cabane, il faut donner la bague.
Pour Anthony de Santes, dans **Blood**, pose-toi sur la 1re planète lorsque le jeu commence et interroge Yoko.
Comment trouver de l'essence dans **Virus** et du temps infini dans **Buggy Boy** ?
Dans **Explora II**, devant Circée, je suis toujours transformé en porc, devant le maître des ténèbres je succombe et les gardes du Duc me tuent à chaque fois. Comment faire ? Que faire devant le roi et devant la grotte fermée par le rocher ? Merci.

ANONYME

Dans **R-Type**, sur Amstrad, comment passer l'Alien du 1er tableau. Après lui avoir crevé les yeux, il se détache et avance vers moi. Que faire ?

GUILLAUME

Sur C 6128, pour Frédéric Commodorien (n° 62), dans **Astérix et le chaudron magique**, la clef que tu trouves dans le champ te sert à sortir de la cellule, si tu es capturé à Rome. Pour tous ceux qui en ont assez de perdre dans **Bombjack**, voici un petit programme :

```
10 MEMORY 5999
20 LOAD « BJCODE.BIN », 6000
30 POKE &H19FD, 0
40 DATA 23279, 65, 23280, 32, 23281, 82, 23282, 65, 23283, 86, 23284, 69, 23285, 32
50 FOR K=1TO7
60 READ PO,N
70 POKE PO,N
80 NEXT : MODE 0 : CALL 6000
```

A moi maintenant, dans **20 000 Lieux sous les mers**, je fais des parties de chasse, je vais sur une île, je pilote le sous-marin, j'obtiens plein de renseignements, mais je ne combats jamais le monstre. Je coule !

BILLY BUG BUG

Pour avoir des vies infinies dans **Batman** sur C 64 :

```
1 REM vies infinies pour Batman
2 REM (nouvelle version)
3 REM sur Commodore
10 PRINT CHRS (147) : FOR I = 364 TO 400
20 READ B : POKE I, A-5 : NEXT
30 INPUT « 1er ou 2e partie (1/2) » ; A
40 IF A=1 THEN POKE 394,210
50 IF A=2 THEN POKE 295,126
60 SYS 364
70 DATA 174, 133, 138, 162, 37, 91, 250
80 DATA 174, 37, 146, 89, 8, 174
90 DATA 139, 146, 90, 8, 174, 6, 146, 91
100 DATA 8, 101, 77, 82, 85
110 DATA 77, 174, 186, 146, 164, 130
120 DATA 109, 178, 37, 213, 101
```

A moi, dans **Dallas Quest**, comment se débarrasser de l'araignée géante dans la caverne ? Comment prendre les objets dans **The Last Ninja** ? Où sont les autres ? Dans **Platoon**, comment arriver au village ? Comment rentrer dans le château de Mandragore. Merci à tous.

NICO LE WINNER

Pour Lechim Dracor (n° 64), pour **Arkanoïd**, un programme sur Thomson qui permet de choisir son tableau de départ :

```
5 CLEAR 200,&H79FF
10 LOADDM « ARKANOID »
20 INPUT « QUEL TABLEAU (1-32) : 3,QT
30 POKE &HBF86,QT-1
40 EXEL &HBF7F
```

Nous remercions James pour sa solution complète de Blueberry, Nicolas Gascoin pour Police Quest, Fabien Gabert pour Hurlements, Frank l'Intello pour le Manoir de Mortevielle, Frédéric Commodorien pour Fairlight, Petit Lu et Fredo pour Bill Palmer, Yvan le Joystickoman pour La Chose de Grotembourg, Olivier Collard pour Bard's Tale III, Alain pour l'Affaire de Vera Cruz, Skyboy pour Pharaon, Kiki 90 pour The Last Ninja, Inconnu pour Déjà Vu, Boris pour Qin, Wasp Spellmix pour Maniac Mansion, Bud, Pilou, Kiki pour Explora, Crash Garett, Qin, Versailles Story, Bill Palmer, Jason et la Toison d'or, Globe Trotter Amstrad, La Chose de Grotembourg, Profession Détective.
Philippe Champagne, Flanki, Philippe Mathieu, Michel pour leurs solutions complètes d'Explora II, Christian Rothacher et Raymond Iglesias pour Space Quest II, Romu pour Sram 1, Sram 2 et Qin, Olivier Richard pour Leisure Suit Larry II.



CREATION DE JEU

Nous avons tous les deux quinze ans. Possesseurs d'un *Amiga 500 + 1084S*, nous voulons créer et programmer des jeux. Et pour cela, nous avons besoin de tes conseils. Quels sont les langages les plus rapides et les plus puissants sur *Amiga* ? Quels sont les logiciels qui utilisent « à fond » leurs possibilités ? Où les trouver et à quel prix ?
Deluxe Paint II est-il le seul logiciel graphique pour réaliser des graphismes dignes de *Defender of the Crown* ? En quel mode a-t-il été réalisé ? Merci.
A part cela, j'aimerais prendre part à la lettre « non aux insultes » (cf Forum du n° 64). Je suis entièrement d'accord avec celui qui l'a écrit : on n'a pas le droit d'insulter les journalistes de *Tilt*, surtout lorsqu'il s'agit d'Acidric Briztou. Ses articles sont superbes ! J'ai adoré son avis sur les joysticks (*Tilt* n° 64, page 85), ainsi que mon ami. Alix et son ami, faites gaffe. Nous dirions, même, qu'il est interdit d'insulter Acidric Briztou. Non mais !

Dinau-Soft, Paris

La création de jeu est décidément un thème qui passionne nombre de nos lecteurs. Nous aurons bientôt l'occasion d'approfondir cette question. Chaque fois, nous publions des « trucs et asctuces » qui peuvent vous aider à surmonter certaines difficultés de programmation.
Le langage le plus rapide, sur Amiga *comme sur les autres machines, est l'assembleur. Vous pouvez l'utiliser pour certaines parties de vos programmes. Sur* Amiga, *vous disposez de nombreux langages : le « C » est souvent utilisé par les développeurs de jeux, mais vous pouvez également vous servir du* Basic. GFA Basic *vient juste d'être adapté sur votre machine. De toute façon, si vous avez besoin d'une bonne rapidité d'exécution, il vous faudra utiliser un langage disposant d'un compilateur.* Deluxe Paint II *n'est pas le seul logiciel de création graphique vous permettant de réaliser des images dignes de* Defender of the Crown : *vous avez aujourd'hui* Deluxe Paint III, *mais il nécessite un méga-octet de RAM. Vous pouvez également utiliser* Photon Paint *(dessin en mode HAM) à condition de disposer d'un méga-octet de RAM.*

S'ENVOLER SANS VOLER

Je possède un *Atari ST* et j'utilise régulièrement *Flight Simulator II* avec toujours autant de plaisir, même si entre temps d'autres simulateurs sont parus. J'aimerais savoir quels sont les « Scenery disks » disponibles actuellement et s'il est prévu une conversion pour *Atari* (ou *Amiga*) de *Flight Simulator III* disponible sur *PC*. Ne pourriez-vous pas faire un article sur ce simulateur qui, bien qu'étant ancien, pourrait sans doute intéresser vos lecteurs. D'autant plus que grâce au livre « Voler avec FS », le logiciel est bien plus accessible et attrayant.

Alain Godin

Flight Simulator *est de tous nos dossiers consacrés aux simulateurs de vol (le dernier en date est paru dans le n° 57 de* Tilt*).* Flight Simulator 3.0 *sur PC a également été testé par nos soins, dans le n° 57 bis. Tous les « Scenery disks » existants — notamment le fameux « Western European Tour Scenery Disk » — sont distribués en France par Ubi Soft, 1, voie Félix Eboué, 94021 Créteil Cedex. Il ne semble pas que Sublogic ait prévu d'adapter prochainement la version 3.0 du* Flight Simulator *de Microsoft pour d'autres machines. En réalité, c'est* Flight Simulator 3.0 *sur PC qui peut s'apparenter à une adaptation améliorée de* Flight Simulator II.

MALCHANCE...

Possédant un *Amiga 500*, j'ai acquis *Deluxe Paint II* que je trouve très puissant et qui facilite beaucoup le travail. Après avoir fait une bonne vingtaine de dessins que je comptais t'envoyer, la disquette de sauvegarde « tomba malade ». N'étant point docteur, je me réfère aux journalistes de *Tilt* pour me dire ce que je dois faire. Aucun logiciel ne veut charger ma disquette (Deluxe Paint II, Pixmate, Workbench 1.3, etc.). Ceux-ci me disent qu'elle comporte une erreur d'écriture-lecture (...). J'espère que tu pourras trouver une solution à mon problème sans quoi je ne gagnerai pas le concours du graphiste du mois ! Je tenais à te dire qu'autrefois j'aimais bien Mathieu Brisou, mais depuis qu'il s'appelle Acidric Briztou, je le trouve nul ! Et plus particulièrement lorsque dans un test de joystick, il teste la souris ! Néanmoins, s'il trouve la solution de mon problème, il gagnera un peu plus d'estime de ma part.

Anonyme

Acidric Briztou vous conseille de reformater votre disquette et de recommencer vos dessins. C'est malheureusement tout ce qu'il vous reste à faire, puisque vous n'avez pas pris la précaution d'en faire une copie de sauvegarde... Attendez, il y aurait peut-être une autre solution, mais nous ne voulons pas vous laisser trop d'espoir, car il y a de fortes chances pour que vos fichiers soient irrécupérables. Plusieurs utilitaires permettent, en effet, d'examiner les données inscrites sur la disquette, et éventuellement de faire renaître des fichiers effacés par erreur (à condition que vous n'ayez rien écrit sur la disquette depuis l'effacement du fichier !). Vous pouvez pour cela utiliser le programme « Disk Doctor » du Workbench ou « Disk Salve » du domaine public. Avez-vous été victime d'un virus ? Dans ce cas, CF Boot et VirusX 3.1 que Commodore fournira bientôt à ses revendeurs pourront peut-être vous tirer d'affaire.

UN PIRATE BELGE PASSE AUX AVEUX

Les Belges ne dorment pas ! Ici aussi on te reçoit et on te lit. Et personnellement, je te trouve super. Mais je t'écris pour te dire autre chose. Je fais de l'informatique depuis cinq ans (déjà), j'ai possédé successivement un *C 64*, un *C 128* et maintenant un *Amiga 500*. Et, oh surprise, je n'ai jamais acheté aucun programme ! Pourtant, je possède près de cent disquettes avec des trucs vachement bien du genre *Falcon*, *Speedball*, *la Quête de l'oiseau du temps*, *Empire*... Mais ce sont toutes des versions piratées (...).
Attention. Ceci n'est pas une lettre pour me vanter. C'est un avertissement. Si on supprime le piratage, je vendrai mon ordinateur car je me vois mal débourser 1 000 à 2 000 FB (150 à 250 FF) à chaque fois qu'un jeu me plaît. L'avertissement s'adresse aux firmes de softs. Les frais de développement, de programmation, c'est très bien, mais nous on s'en fout. Un jeu, on n'est jamais sûr de l'aimer, même après une critique favorable de *Tilt*. Et personne ne le reprendra. De plus (je prends mon cas), avec 2 000 FB d'argent de poche par mois, combien de jeux puis-je m'acheter, hein ? En me privant bien sûr de tout : sorties, cinéma, livres...
Voilà mon conseil final : ne touchez pas au piratage, ou alors divisez le prix de vente des logiciels par dix ! Ce n'est pas une menace, je n'ai personne derrière moi, ni mafia ni Front national, c'est un conseil pour la bonne santé de l'informatique, ici, en Belgique et, je le suppose, en France également.
P.S. : j'espère ne courir aucun risque en écrivant ceci.

Red Line Inc., Belgium

Monsieur « Red Line », au nom de la loi, je vous arrête, vous et votre argumentation qui ne tient aucun compte des réalités économiques. Vous prétendez vous préoccuper de la bonne santé de l'informatique, mais vous refusez de donner aux entreprises qui éditent des logiciels des moyens de vivre, c'est-à-dire de créer d'autres programmes. Par contrecoup, vous mettez donc en danger la survie de votre machine. Le piratage peut éventuellement doper les ventes d'un ordinateur au départ, mais il a tôt fait de condamner la machine à l'asphyxie par manque de softs. Demandez aux éditeurs de jeux sur Apple II *ce qu'ils en pensent ! Que feriez-vous d'un ordinateur sans programmes ? Votre lettre a toutefois le mérite de souligner l'opposition apparemment inconciliable de deux réalités. La réalité vécue, que vous partagez avec de nombreux jeunes joueurs, d'une difficulté à acheter des logiciels par manque de moyens. Et les réalités économi-*



J.B.G ELECTRONICS
163 AVENUE DU MAINE
75014 PARIS
TEL : 45 41 41 63 - 45 41 44 54
METRO ALESIA
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10 HEURES A 19 HEURES

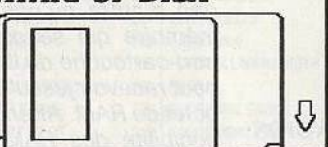
Ouvert le Jeudi 4 MAI et le Lundi 8 MAI

CREDIT CREG

IMMEDIAT IMMEDIAT IMMEDIAT

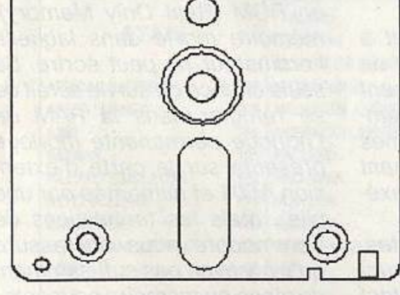
BARBARIAN II
BIO CHALLENGE
ZAC MAK CRACKEN
RUN THE GAUNTLET
FALCON
EXPLORA II
GALDREGONS DOMAINS
VINDICATORS

ATARI ST DISK



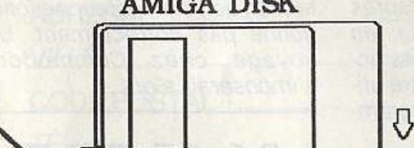
OPERATION WOLF
DRAGON NINJA
CRAZY CARS II
WEC LE MANS
ROBOCOP
PACMANIA

AMSTRAD 6128 DISK



FALCON
DRAGON'S LAIR
CRAZY CARS II
DENARIS
TEST DRIVE II
R' TYPE
ZAC MAK CRACKEN
WILLOW

AMIGA DISK



ATARI 520 STF + 4 JEUX + 1 JOYSTICK : 3490 F

AMIGA 500 + 4 JEUX + CABLE PERITEL : 4290 F

ATARI 1040 STF +CABLE PERITEL : 4490 F

ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR 640 x 200
+ 4 JEUX D'ARCADES + 1 JOYSTICK : 4990 Frs

ATARI 1040 STF + MON. SM 124 Haute Resolution
+ Traitement de Textes + 10 Disks : 5990 Frs

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 S 640 x 200
+ 4 JEUX D'ARCADES + CABLES : 6990 Frs

ATARI MEGA ST 1 : 5950 HT
ATARI MEGA ST2 : 9950 HT
AMIGA 2000 : 9990 HT

LECTEUR 3,5 Pouces

STAR LC 10 NOIR : 2450 F TTC
STAR LC 10 COUL. 2750 F TTC

LECTEUR EXTERNE : 1290 Frs
LECTEUR INTERNE : 1050 Frs

PROMOTION : DISQUETTES VIERGES
DOUBLE FACE DOUBLE DENSITE
100 Frs Les 10

DOUBLEUR VIDEO : 190 Frs
CABLE PERITEL : 180 Frs
RALLONGE JOYSTICK : 50 Frs
TAPIS DE SOURIS : 75 Frs
BOITE DE RGT 100 DSK : 140 F
BOITE DE RGT 40 DSK : 80 F
LECTEUR DF INTERNE ST : 1050 F
FREE BOOT : 350 Frs
QUICKJOY 5 : 220 Frs
LECTEUR 5/4 DF : 1890 Frs
LIGHT PHASER SEGA : 449 Frs

PAPIER LISTING
12 POUCES
RAME DE 500
PAGES
120 Frs

RAME DE 1000
PAGES
190 Frs

MULTIFACE ST
l'Ultime Copieur Personnel
695 Frs
ROMANTIC ROBOT

BON DE COMMANDE (MATERIEL OU LOGICIEL)
COMMANDE PAR CARTE BLEUE OU PAR CHEQUE BANCAIRE

VOTRE COMMANDE :

A RETOURNER A: J.B.G ELECTRONICS, 163 AV. DU MAINE, 75014 PARIS
Frais de port logiciels : 30 Frs - Frais de port materiel : 100 Frs

Nom : .... Prenom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : .... Tel : ....
Numero de Carte Bleue : .... Date d'expiration : ....

ques qui s'imposent avec autant de force aux entreprises vivant de la micro. Il n'est donc pas inutile que les éditeurs prennent connaissance de votre point de vue, fut-il contestable de leur point de vue.

GRAPHISME EN GFA

Vous avez énoncé dans deux de vos journaux (n° 58H : Forum et n° 64 : Sésame), la façon d'implanter nos images réalisées à l'aide de *Degas Elite* dans le langage GFA.
J'ai parfaitement tapé les deux listings qui étaient presque identiques, hormis la dernière ligne où dans le n° 58H, il est inscrit XBIOS (3) contre XBIOS (2) dans le n° 64. Et dans le n° 64, vous avait fait une erreur, toujours dans la dernière ligne, en écrivant « BM » au lieu de « BMOVE », et qu'il n'y a pas d'ouverture de parenthèse. Bon, et bien, ça ne marche pas ! Mes belles images, que je ne vais pas tarder à vous envoyer, sont complètement brouillées : on ne les voit plus (normal, c'est brouillé). A la place, il y a des pixels de toutes les couleurs avec, dans le bas de l'écran, des grands traits verticaux.
Pourquoi ? Parce que je possède le GFA 3.0 ? Parce que j'ai un moniteur 50 Hz ?

Cyrille Lemaitre

Honte à vous qui n'avez pas lu, dans le Forum du n° 58H, que seules les images au format PI1, c'est-à-dire non compactées, pouvaient être affichées de cette manière. Juju, notre expert ès listings, utilise ce programme tous les matins et n'a jamais eu de problèmes. XBIOS (3), adresse de l'écran physique, et XBIOS (2), adresse de l'écran logique, sont similaires en GFA Basic et peuvent donc être utilisés indifféremment. Quant à « BM », vous avez parfaitement raison, il s'agissait bien d'une erreur.

SONS EN GFA

Salut à *Tilt* et longue vie au journal. Je possède depuis un an un *Atari 520 STF*. Il y a six mois, je me suis acheté *Neochrome* et le GFA Basic. J'arrive bien à sauvegarder mes dessins avec *Neochrome*, mais impossible de le recharger. Mon vendeur m'a expliqué qu'il fallait un certain logiciel « *Snapshot* » qui coûte environ 400 F. Je trouve cela un peu cher. Ya-t-il une autre solution ? Le vrai « hic » de la question est que je voudrais utiliser mes dessins créés avec *Neochrome* dans un programme en GFA Basic : comment puis-je faire ? J'ai lu dans un numéro que vous aviez donné un programme identique pour le logiciel *Degas Elite*. J'ai également essayé le programme avec la présentation du jeu *Road Runner* .(celle-ci est faite avec *Degas Elite*) : cela fonctionne bien, mais lorsque l'on veut revenir au GFA Basic, l'écran est noir. Comment peut-on éviter cela si ça se produit avec *Neochrome* ? L'image de présentation de *Road Runner* n'est qu'un exemple, je l'ai pêché au hasard, je ne possède pas *Degas Elite*). Pouvez-vous également m'indiquer quels types de jeux on peut créer avec le GFA Basic et des logiciels comme *Neochrome* ? Je ne me débrouille pas mal en programmation avec le GFA. D'ailleurs, j'ai fait un petit jeu de mots (que j'enverrai bientôt à *Tilt*), mais je n'arrive pas à créer des sprites, et plus précisément, je n'arrive pas à me repérer avec l'instruction DATA qui se relie avec l'instruction SPRITE. Pourriez-vous me donner quelques explications ? (...) Je ne comprends rien à la musique en GFA Basic. Quel bon logiciel serait utile pour moi ?
Et j'allais oublier de vous demander : si le GFA Basic n'est pas assez puissant pour créer un jeu, quel autre langage pourrait aller ?

Frédéric Lafage, Montceau-les-Mines

Le moins que l'on puisse dire est que votre revendeur semble avoir un sens aigu du commerce. Vous pouvez d'ailleurs aller le féliciter de notre part pour sa compétence désintéressée dont feraient bien de s'inspirer les autres revendeurs, s'ils souhaitent sincèrement que le marché de la micro se porte mieux. Trève de plaisanterie : Neochrome *utilise la même icône pour la sauvegarde que pour le chargement d'un dessin. La fonction sélectionnée — chargement ou sauvegarde — dépend en fait du bouton de la souris sur lequel vous appuyez. Les programmes de dessins sont plus ou moins bons selon les cas, mais ils offrent tous, au minimum, la possibilité de visualiser ou de retravailler les images ! D'ailleurs, votre disquette* Neochrome *doit normalement comporter un programme de visualisation de tous les dessins d'une disquette, appelé « Neoshow.prog ».*
Pour utiliser ces dessins en GFA, vous pouvez les convertir en images au format Degas grâce à un programme de conversion fourni avec Degas Elite, *puis utiliser le programme que vous citez. Vous pouvez également les charger directement grâce au programme suivant :*

```
A$ = SPACE$ (32128)
NOM$ = "NOM.NEO"
A = VARPTR (A$)
BLOAD NOM$.A
VOID XBIOS (6,L:A + 4)
BMOVE         A + 128,XBIOS
(3),32000
```

« NOM.NEO » est bien entendu le nom du fichier Neochrome *correspondant à votre image. Pour remédier à l'écran noir, vous devez modifier les encres d'affichage en tapant « en aveugle » sur la touche « RETURN » puis sur « ESC ». Tapez ensuite SE 0.7 et appuyez de nouveau sur « RETURN ».*
Le GFA Basic vous permet a priori de créer tous types de jeux. Vous pouvez également utiliser du « C » et de l'Assembleur, au moins pour certaines parties du programme exigeant une plus grande rapidité d'exécution.
En ce qui concerne les sprites, il vaut mieux utiliser les instructions GET et PUT qui permettent de prendre et de déplacer un morceau d'image que l'instruction SPRITE. Pour sonoriser vos programmes, reportez-vous au listing du jeu Bubble Escape *en page 88 du n° 58H. Il vous donne deux exemples de contrôle du processeur sonore : le XBIOS et par les instructions Sound du GFA (première colonne de la page 90). D'après Juju, notre programmeur en chef, le logiciel* Music Construction Set *peut également être utilisé pour sonoriser les programmes en GFA.*

VIRUS CORIACE

Certains virus peuvent-ils « survivre » à l'extinction de l'ordinateur ? En effet, mon *Amiga 500* est tombé subitement malade : l'introduction d'une disquette quelconque entraîne le message « disk write protected » bien qu'elle ne le soit pas. Cela signifie qu'il m'est impossible de formater et de sauvegarder. La lecture ne pose pas de problème. Est-ce qu'un voyage chez Commodore s'impose ? Sinon, que faire ? Je vous supplie de répondre car être privé d'*Amiga*, c'est l'horreur, l'enfer !
De plus, qu'est-ce qu'une « Ramcard extension » ? Est-ce une mémoire ? Si oui, de combien de Ko (...)

Amigafan de Toul

*La « Ramcard extension » n'est rien d'autre qu'une extension mémoire qui se connecte au port cartouche de l'*Amiga. *Elle peut recevoir jusqu'à 1,5 méga-octet de RAM. Attention : la disponibilité des RAM pose des problèmes en ces temps de pénurie.*
Les virus en RAM sont tués à l'extinction de la machine. Ils ressuscitent lorsque vous rallumez l'ordinateur et que vous chargez une disquette contaminée (le Workbench de l'Amiga par exemple). Un virus n'a aucun moyen de venir se loger en ROM (Real Only Memory), mémoire morte dans laquelle l'ordinateur ne peut écrire. Sa seule chance de survie serait de se réfugier dans la RAM de l'horloge permanente (horloge présente sur la carte d'extension A501 et alimentée par une pile), mais les techniciens de Commodore nous ont assuré qu'il n'y avait pas suffisamment de place en mémoire pour cela : sa présence se traduirait immédiatement par un bug de l'horloge. Allumez votre ordinateur et enfournez une disquette « Workbench » qui fonctionne sans défaut sur un autre ordinateur, de manière à voir si votre problème vient de votre disquette. Si le défaut persiste, il est probable que le détecteur de protection de votre lecteur ne fonctionne pas correctement. Un voyage chez Commodore s'imposerait alors...

Concours PAO

Compte tenu du bon accueil reçu par notre concours "Devenez journaliste" (voir Tilt n°65 en page 98), nous avons décidé de modifier quelque peu les règles du jeu. En effet, nombre d'entre vous nous ont reproché de ne pas donner suffisamment de temps aux compétiteurs. Voici qui est fait puisque la date butoir du 30 avril est repoussée d'un mois. Vous avez donc jusqu'au 30 mai 1989 pour nous faire parvenir vos oeuvres...

Rectificatif

Une erreur indépendante de notre volonté s'est glissée dans l'article "Editeurs: un de plus", paru dans Tilt n°65, page 26. L'exclusivité de distribution du programme TurboCAD 3D appartient en effet à Handshake pour la France, la Belgique et la Suisse et EAM possède les droits pour les Pays-Bas. Jean-Christophe Agobert s'était un peu trop avancé sur le terme exclusivité qui n'exprime en fait qu'un souhait de distribution pour le monde entier.

Wings s'envole

Outre une association avec d'autres sociétés, Wings annonce la venue d'un disque dur destiné aux possesseurs de compatibles PC portables, de marque Amstrad. Pour en savoir plus:
Wings
57, rue de Charonne
75011 Paris

Enfin!

Ça y est, le nouveau système d'exploitation de l'Archimedes est arrivé en France. Disponible en quantité limitée pour le moment, il se présente sous la forme d'un pack avec nouvelles Roms, manuel et disquettes.
Pour plus d'informations:
ASHIV
Cap 101
67, rue Robespierre
93100 Montreuil

Le disc dure...

Spécialiste en supports magnétiques, TDK annonce la venue d'une nouvelle génération de disquettes: la série EB. D'après TDK, les disquettes EB sont extrêmement fiables et supportent plus de quarante millions de passages. Cela est rendu possible par l'utilisation de particules d'Avilyn et par traitement spécifique de la surface du disque.

Et la tortue?

Bien connue pour ses divers utilitaires, la société ESAT Software change de logo. Ce dernier concrétise les nouveaux espoirs de l'entreprise bordelaise qui vient du reste de signer un accord de distribution avec Generation 5.

Communiquer?

Importateur du portable de Cambridge Computer, dont l'initiateur n'est autre que Clive Sinclair, Drion Electronics annonce la commercialisation d'un modem destiné au Z 88. Compatible avec divers protocoles, il dispose de vingt heures d'autonomie et se distingue par sa grande compacité.
Drion Electronics
12, rue Chance Milly
92110 Clichy

ST puissance PC

Digne successeur du programme PC Ditto (un émulateur PC pour Atari ST), PC Ditto II est une extension matérielle qui permet d'utiliser son ST comme un véritable PC. On nous promet un prix de l'ordre des 2700 F, des performances dignes d'un AT, ainsi qu'une liste de programmes certifiés compatibles avec PC Ditto II. La distribution de ce produit sera assurée en France par la société Clavius. Pour plus d'informations:
Clavius
19, rue Houdon
75018 Paris

Ça déménage!

La société d'édition Coktel Vision change d'adresse et est désormais sise au Park Tertiaire de Meudon, immeuble le Galilée, 5-7, rue Jeanne Braconnier, 92190 Meudon.

La caverne d'Ivan

Distributeur bien connu des routards des microloisirs, Electron met en place une structure destinée aux joueurs invétérés. Situé à côté du magasin Electron Pro (12, place de la porte Champerret, Paris 17em), Electron Loisirs se veut être le temple du jeu. Une gamme très complète de logiciels sélectionnés pour ordinateurs 8 bits, ST, Amiga, PC, est proposée à des prix défiant toute concurrence. Ainsi, une cinquantaine de titres sur 16 bits sont à 50 F! D'autres le sont à 100 F, notamment les Psygnosis... Signalons aussi le logiciel du mois à un tarif inférieur de 20 % à celui habituellement pratiqué. En outre, Electron Loisirs effectue la location de cartouches pour consoles de jeux et possède un système de reprise pour les logiciels et un centre technique assurant le SAV en un temps record...

La revue du club

Le club French Amiga User Group (FRAUG) se développe et propose désormais une revue mensuelle nommée FRAUG, destinée aux membres du club. Au sommaire, on trouve des tests de jeux mais aussi de logiciels plus sérieux, des informations diverses, des bidouilles, etc. Par ailleurs, le club FRAUG se veut d'ampleur nationale et il bénéficie d'un réseaux de correspondants locaux chargés de résoudre les divers problèmes au niveau régional. A n'en pas douter, le French Amiga User Group a donc tous les éléments pour devenir le premier club Amiga de France et de Navarre. Pour plus d'informations:
French Amiga User Group
B.P 64
642020 Biarritz Cedex

Des clubs en revue

Très en verve depuis le début de l'année , Apple poursuit sa politique de soutient de sa gamme de machines. Ainsi, avril 89 voit la création d'un nouveau Club d'Utilisateurs au sein de la structure Apple User Group France. Signalons que pour la première fois, se tiendront en 1989 un Campus d'été ainsi qu'une Convention Annuelle Apple User Group France. Cela devrait permettre de définir les orientations stratégiques nécessaires pour imposer encore un peu plus cette structure de coordination de clubs. Certains ne voient pas d'un bon oeil ce système et lui reprochent l'instauration de relations trop serrées avec la firme de Cuppertino. Toutefois, nombre d'utilisateurs ne sont pas du même avis et se félicitent de l'existence de clubs leur permettant de résoudre bien des problèmes... Au-delà des polémiques de chapelles, d'autres constructeurs pourraient peut-être s'inspirer d'Apple pour se rappocher de leurs clients.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit un stylo calculette.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé ____________________

Nom du logiciel utilisé ____________________

Référence de sauvegarde des dessins ____________________

Nom ____________________

Prénom ____________________

Age ____________________

Adresse ____________________

Téléphone ____________________

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date:

Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence
les quatre meilleurs logiciels du mois.

1 ____________________

2 ____________________

3 ____________________

4 ____________________

Marque de votre ordinateur ____________________

Facultatif

Nom ____________________

Adresse ____________________

Téléphone ____________________

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
DRAGON NINJA Ocean	BARBARIAN II Palace
VIGILANTE U.S Gold	FALCON Spectrum Holobyte
BARBARIAN 2 Palace	TIGER ROAD Capcom
DOUBLE DRAGON II Ocean	CRAZY CARS Titus
BIO CHALLENGE Delphine	OPERATION WOLF Ocean
BaALLISTIX Psygnosis	EXPLORA II Infomedia
ZANY GOLF EA	F 16 Digital Integration
ROBOCOP Ocean	R-TYPE Mediagenic
ROCKET RANGER Cinemaware	TARGHAN Silmaris
EXPLORA II Infomédia	TEENAGE QUEEN ERE

TRUCS ET ASTUCES

Changement de formule! Finis les interminables listings. Nous publions désormais des trucs et astuces de moins de 70 lignes.

Envoyez les vôtres. Toutes les machines sont bienvenues.

POWER LED

Grâce à Cyril Masquilliere, l'Amiga fait sont apparition dans Sésame. Son truc va transformer votre Amiga en gyrophare!

```
'GFA BASIC 3.0
'TRUC ET ASTUCE DE Cyril Masquilliere
porta=65536*&HBF+&HE001
GOSUB clignot
' Jetez un oeil au POWER LED...
PROCEDURE clignot
  REPEAT
    FOR i=1 TO 1000
      POKE porta,PEEK(porta) OR &H2
    NEXT i
    FOR i=1 TO 1000
      POKEporta,PEEK(porta)AND&HFD
    NEXT i
  UNTIL MOUSEK=2
RETURN
```

Sur Atari ST, Mix & Zestoon frappent avec des tonnes de rouleaux de couleurs.
Ces programmes ne fonctionnent correctement qu'avec la version 3 du GFA Basic

COULEURS

Les rouleaux de couleurs s'obtiennent avec un changement de couleur rapide du fond, à l'aide de l'instruction:
SETCOLOR 0,n
ou
SPOKE &HFFFF8240,n
Le SPOKE est légèrement plus rapide que SETCOLOR.

1er programme

```
HIDEM
DO
  FOR o=0 TO PI STEP 0.05
    VSYNC
    x=ABS(SIN(o)*160)
    FOR i=1 TO 150-x
    NEXT i
    FOR i%=1 TO x/2
      SETCOLOR 0,i%
    NEXT i%
    SETCOLOR 0,0
  NEXT o
  FOR u=0 TO PI STEP 0.05
    VSYNC
    x=ABS(SIN(u)*160)
    FOR i=1 TO 150-x
    NEXT i
    FOR i%=x/2 DOWNTO 1
      SETCOLOR 0,i%
    NEXT i%
    SETCOLOR 0,0
  NEXT u
LOOP
```

2me programme

```
DO
  VSYNC
  ADD k,0.1
  u=ABS(SIN(k)*12)
  FOR i%=0 TO 7
    SETCOLOR 0,i%,i%,i%
    FOR o=1 TO u
    NEXT o
  NEXT i%
  FOR i%=7 DOWNTO 0
    SETCOLOR 0,i%,i%,0
    FOR o=1 TO u
    NEXT o
  NEXT i%
LOOP
```

3me programme

```
DO
  VSYNC
  ADD o,1
  FOR i%=o TO 113+o
    SPOKE &HFFFF8240,i%
  NEXT i%
LOOP
```

4me programme

```
HIDEM
DO
  ADD k,0.2
  a=ABS(SIN(k)*20)
  VSYNC
  SETCOLOR 0,3,3,3
  FOR i=1 TO 30-a
  NEXT i
  FOR i%=7 DOWNTO 0
    SETCOLOR 0,i%,i%,i%
  NEXT i%
  SETCOLOR 0,3,3,3
  FOR i=1 TO a
  NEXT i
  SETCOLOR 0,2,2,2
  FOR i%=1 TO 5
    SETCOLOR 0,1,1,1
  NEXT i%
  SETCOLOR 0,2,2,2
  SETCOLOR 0,3,3,3
  FOR i=1 TO 20-a
  NEXT i
  FOR i%=7 DOWNTO 0
    SETCOLOR 0,i%,i%,0
  NEXT i%
  SETCOLOR 0,3,3,3
  FOR i=1 TO a
  NEXT i
  SETCOLOR 0,2,2,2
  FOR i%=1 TO 5
    SETCOLOR 0,1,1,1
  NEXT i%
  SETCOLOR 0,2,2,2
  SETCOLOR 0,3,3,3
  FOR i=1 TO 20-a
  NEXT i
  FOR i%=7 DOWNTO 0
    SETCOLOR 0,i%,0,i%
  NEXT i%
  SETCOLOR 0,3,3,3
  FOR i=1 TO a
  NEXT i
  SETCOLOR 0,2,2,2
  FOR i%=1 TO 5
    SETCOLOR 0,1,1,1
  NEXT i%
  SETCOLOR 0,2,2,2
  SETCOLOR 0,3,3,3
LOOP
```

L'écran logique et physique, vous connaissez ? C'est le procédé le plus efficace pour éviter le clignotement lors d'une animation.
Explication de la fonction 5 du XBIOS:
VOID XBIOS(5,**1er paramètre, 2me paramètre,3me paramètre)**

1er paramètre :
ici vous mettez l'adresse de l'écran logique (écran de travail). Elle doit être obligatoirement un multiple de 256. Si vous ne voulez pas changer l'adresse, vous devez mettre –1.

2me paramètre :
idem, mais pour l'écran physique (celui que vous voyez à l'écran).

3me paramètre :
dans cet exemple il ne nous sert à rien. Ce paramètre change la résolution.

0.....basse
1.....moyenne
2.....haute
–1.....inchangé

VOID XBIOS(5,–1,–1,0) passe en basse résolution.

36 15 TILT : MEGA CONCOURS

DU 29 AVRIL AU 29 MAI
FAITES TOURNER LE JACKPOT
ET GAGNEZ



Ier PRIX : un scooter PEUGEOT 50 cm^3 d'une valeur de 8 000 F
du 2ème au 25ème prix : un superbe sac à dos "TILT" multicolore

Révisez vos classiques ! Vous avez un mois pour décrocher le gros lot. Mot-clé JACK

DU NOUVEAU SUR LE 36 15 TILT



Elisez les logiciels les plus nuls, il y a une surprise à la clé : une visite des égouts de Paris guidée par l'une des stars de la rédaction. Mot-clé FLOPS.



Vous êtes nombreux à posséder un PC, nous vous avons donc ouvert une nouvelle rubrique "Bidouilles" dédiée à ce standard. Alors n'hésitez plus une seconde, le spécialiste PC répond à toutes vos questions.



C'est rapide, c'est simple et c'est gratuit ! La rubrique des petites annonces du service TILT vous attend. Vente, Achat, Contact ou Echanges : mot-clé PA.



ILS ONT GAGNE !

Beaucoup d'entre vous ont participé au grand concours NEC en février dernier. Dix ont remporté la superbe Console NEC PC ENGINE offerte par Shoot Again. Pour fêter cet événement, nous avons réuni les gagnants. Trois seulement ont pu se rendre à la rédaction de TILT. Ils vous livrent leurs tactiques de jeu.

Pour Robert Regnault, 30 ans, le hasard a bien fait les choses. Il n'a joué qu'une seule fois, mais ce fut la bonne !

Dominique Brunson, 28 ans, employé des Telecom, nous a expliqué qu'il possédait la réponse à la question subsidiaire, et pour s'assurer de figurer parmi les gagnants, il a tenté sa chance à plusieurs reprises. Résultat : la console NEC viendra s'installer aux côtés de sa Sega.

D'autres ont dû s'acharner un peu plus. C'est le cas de Olivier de Touchet, 22 ans. Il a joué durant deux heures étalées sur tout le mois. A 0,98 F la minute, la NEC, qui remplacera son C 64 HS, lui revient à 120 F seulement. Olivier, étudiant en japonais, n'aura pas de problèmes pour traduire la doc de sa nouvelle machine !

SESAME

IMPORTANT
Le symbole ¶ signale que vous devez valider la ligne en appuyant sur la touche RETURN.

```
SETCOLOR 15,&H777¶
SETCOLOR 0,0¶
ON BREAK GOSUB br¶
!détournement de la touche break vers la procédure BR
RESERVE FRE(0)-32768¶
!réserve de la place pour l'écran logique
a=HIMEM¶
!récupère l'adresse de l'écran logique dans A
log=XBIOS(3)¶
!log=adresse de l'ancien écran logique
delog¶
!décale logique et physique
DO¶
  FOR o=320 TO 12 STEP -2¶
    CLS¶
    FOR i=1 TO 320 STEP o¶
      i2=i/1.6¶
      LINE 0,i2,319,i2¶
      LINE i,0,i,199¶
    NEXT i¶
    aff¶
  NEXT o¶
  FOR o=14 TO 318 STEP 2¶
    CLS¶
    FOR i=1 TO 320 STEP o¶
      i2=i/1.6¶
      LINE 0,i2,319,i2¶
      LINE i,0,i,199¶
    NEXT i¶
    aff¶
  NEXT o¶
LOOP¶
PROCEDURE aff¶
BMOVEXBIOS(3),
XBIOS(2),32000¶
!affiche écran logique dans physique
RETURN¶
PROCEDURE log¶
  VOID XBIOS(5,L:log,-1,-1)¶
  !remet l'ancienne adresse de l'écran logique
RETURN¶
PROCEDURE delog¶
  VOID XBIOS(5,L:a,-1,-1)¶
  !décale logique et physique
RETURN¶
PROCEDURE br¶
  log¶
  RESERVE FRE(0)+32512¶
  EDIT¶
RETURN¶
```

JUJU

SHOOT THEM UP

Voici le complément de l'organigramme du mois dernier. Il y manquait bien sûr les vaisseaux ennemis. Dans un prochain Sésame, je vous donnerai l'organigramme complet avec le programme corespondant.

*B.P.U. (Basic Presque Universel)

1– Dimensionnage des variables. En effet, on utilise cette fois des variables dimensionnées pour déplacer les vaisseaux. Il est plus pratique d'utiliser les variables tableau, sinon le programme comporterait autant de sous-routines que de vaisseaux!
vx( )=coordonnée X des vaisseaux
vy( )=coordonnée Y des vaisseaux

2– Initialisation des variables vx( ) et vy( ).
vx( ) doit être un chiffre aléatoire entre 0 et 39 (coordonnées X des vaisseaux). Pour ce faire, nous utilisons la fonction RND (pour certaines machines, vous devez remplacer RND par RND(1)) qui vous donne un chiffre entre 0 et 1, puis on multiplie ce chiffre par 38+2 (entre 1 et 39).
vy( ) est égal à 2, ce qui correspond au haut de l'écran.

3– On détermine quel vaisseau va descendre d'un cran ou d'une case vers le bas: on utilise encore RND (ou RND(1)...). Le numéro du vaisseau est placé dans R.

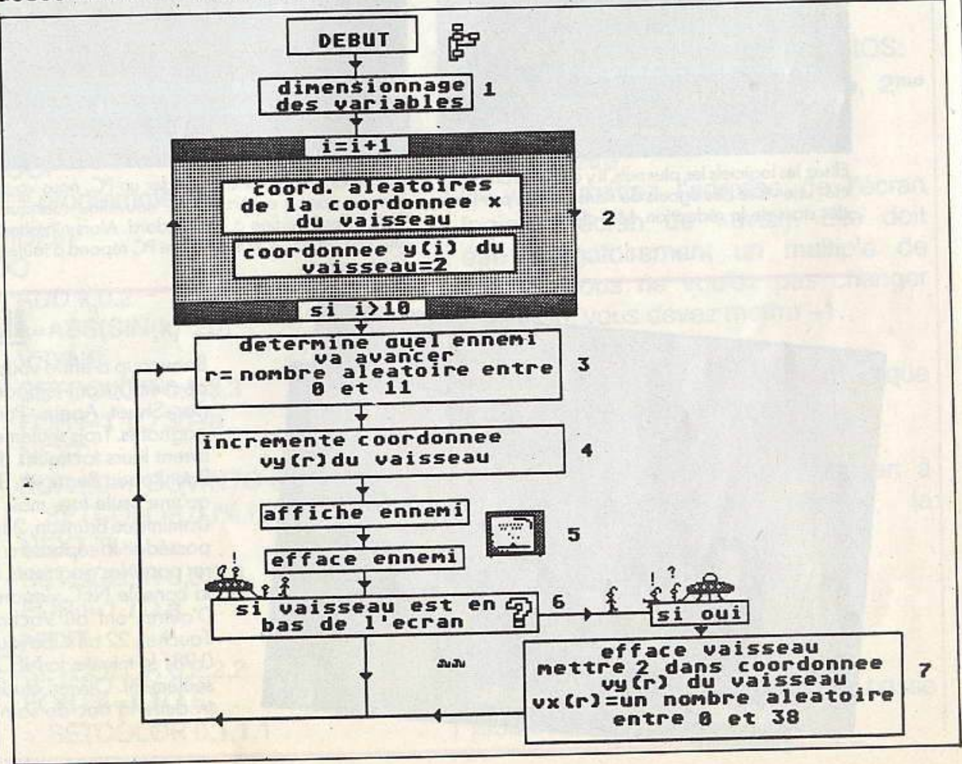
4– On incrémente la coordonnée Y du vaisseau qui a été choisi par R:
vy(r)=vy(r)+1

5– L'affichage des vaisseaux s'effectue par:
PRINT AT(vx(r),vy(r));"o"
ou bien par:
LOCATE vx(r),vy(r):print"o"
Tout dépend du type de BASIC que vous utilisez! C'est le risque du B.P.U*.

6– Si le vaisseau ennemi (qui a été choisi aléatoirement) est arrivé en bas de l'écran, on l'efface, puis on initialise les coordonnées Y et X du vaisseau (vy(r)=2 et vx(r)=rnd*38+2) Sinon retour au début de la routine.

Le programme en B.P.U.*:

```
5 REM DEPLACEMENT DES ENNEMIS
10 DIM vx(10),vy(10)
20 FOR i=1 TO 10
30 vx(i)=RND*38+2
40 vy(i)=2
50 NEXT i
60 r=INT(RND*10)+1
70 vy(r)=vy(r)+1
80 PRINT AT(vx(r),vy(r));"o"
90 PRINT AT(vx(r),vy(r)-1);" "
100 IF vy(r)>23 THEN PRINT AT
(vx(r),24);" ":vy(r)=2:vx(r)=RND*38+1
110 GOTO 60
```





les prix

AMIE LE PRO.

a le choix

AMIGA

UNITES CENTRALES

SURPRISE !!!

A 500 + souris + câble Péritel	
A 500 + souris + moniteur 1084S (stéréo)	
A 2000 + souris + câble Péritel	**11590 F**
A 2000 + souris + moniteur 1084S	**13000 F**

PROMO EDUCAMIGA

A 2000 + Moniteur 10845	**11500 F**
A 2000 + Moniteur 1084S + Kit X T	**13990 F**

PERIPHERIQUES

LECTEURS		Frame Grabber Couleur	9350 F
3''1/2 interne A 2010	1410 F	Filtre électronique DG 88	2420 F
3''1/2 externe A 1010	1390 F	Genlock int. A 2300	2125 F
3''1/2 ext. + affichage	1690 F	Genlock ext. GST	3490 F
5''1/4 ext. + affichage	2190 F	Genlock ext. GST 30 P	3850 F
3''1/2 externe PROMO	**1250 F**	Genlock ext. GST 1000	14758 F
MONITEURS PROMO		Genlock ext. GST 2000	17223 F
Monochrome HR A 2024	NC	Genlock incrustateur	
Couleur HR 1084 S	2990 F	2000 MAGNI	18500 F
Couleur Multi Synchro	7490 F	**Graphiscope** PROMO	**800 F**
EXTENSIONS		HANDY Scanner	
512 K Interne PROMO	**990 F**	4 CAMERON	3990 F
512 K interne A 501	1290 F	Interface Video A 2032	790 F
2 Mo externe 0 Ko	1990 F	Objectif Schneider	950 F
1.5 Mo Inboard 500 0 Ko	1990 F	Statif Rohen PROMO	1800 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F	**Tablette CRP A4**	**3990 F**
Carte 68020	14220	Tablette CRP A3	8490 F
DISQUES DURS / CONTROLEURS		Tablette Easyl 500	4590 F
		Tablette Easyl 2000	5390 F
AMIGOS 590 20 Mo	4990 F	Table Trac. A4 ANGALIS	11990 F
AMIGOS 2000 20 Mo	4900 F	Table Trac. A3 ANGALIS	NC
20 Mo A 2092 PC	4990 F	Scanner CAMERON A4	6990 F
20 Mo A 2090 AMIGA	5900 F	Souris AMIGA	390 F
EMULATEURS			
PC XT + lecteur 5''1/4		**TELEMATIQUE**	
A 2088 D	5600 F	Emulateur ARCHOS	790 F
PC AT + lecteur 5''1/4		Emulateur FLAMITEL	1490 F
A 2286 D	9400 F	Emulateur AMIGATEL	995 F
GRAPHIQUE/VIDEO		Modem DTL 3000	6400 F
Camera Hitachi HV 720	3350 F	**SON**	
Crayon optique PROMO	1150 F	Interface MIDI ECE	520 F
Digiview Gold 3.0	**1990 F**	Sampler MIDI AMAS	1050
Encoder EPAL	2600 F	Sampler PERFECT SOUND	990 F
Frame Grabber N/B	8890 F	VISUAL AURALS	2490



AMIGA 500 + extension 512 K	**4890 F**
AMIGA 500 + 2e lecteur 3''1/2	**4990 F**
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + Extension	**7690 F**
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + 2e lecteur	**7990 F**

OPERATION REPRISE
CARTE XT A 2088 D
POUR TOUT ACHAT DE
CARTE AT A 2286 D

CADEAU PROMO
10%
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO
-50%*
-40%**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles



Plus **GARANTIE** *1 an constructeur*
1 an Garantie AMIE

Plus **ESCOMPTE** *2% pour paiement comptant*

Plus **CRÉDIT** *4 mensualités sans intérêt**

Plus **REPRISE** *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus **REMISES** *aux collectivités et comités d'entreprise*

* Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5.000 F

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	**43 57 48 20**
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	**43 57 96 89**
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	**43 57 96 18**
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	**43 38 18 09**
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	**43 57 82 05**
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	**43 57 82 05**
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91 42 50 42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91 47 74 11**

LES LOGICIELS

GRAPHIQUE/VIDEO		Vidéo Généric Master	890 F
3-Demon	750 F	Vidéo Wipe Master	890 F
Aegis Draw 2000	2190 F	**LANGAGES**	
Aegis Impact	800 F	Devpac 2 Assembler	850 F
Aegis Vidéoscape 3D	1400 F	K'seka Assembler	750 F
Aegis Video Titler	1050 F	Lattice C V5.0	2590 F
Animate 3D	1300 F	Lattice C ++	4175 F
Deluxe Paint II PROMO	**450 F**	MCC Pascal 2	950 F
Deluxe Print II	500 F	**MUSIQUE**	
Deluxe Paint III	NC	Aegis Audiomaster II	630 F
Deluxe Vidéo 1.2	700 F	Aegis Sonix	500 F
Design 3D	860 F	Deluxe Music	1990 F
Digipaint	520 F	Dr. T'S	1990 F
Dynamic Cad	3500 F	Synthia	850 F
Fantavision	520 F	**BUREAUTIQUE**	
Grabbit	300 F	Kindwords	540 F
Modeler 3D	850 F	Maxiplan 500 Fr.	1260 F
Page Flipper +	NC	Maxiplan PLus	1800 F
Pixmate	570 F	Page Setter Ft.	1470 F
Photo Lab	780 F	Professional Page Fr.	3690 F
Photon Paint	750 F	Prowrite 2.0	1050 F
Photon Video Cell	1130 F	Superbase	345 F
Pro Vidéo Plus	2390 F	Superbase Pro	1490 F
Sculpt 3D	890 F	VIP Professional	1400 F

NOUVEAUTES

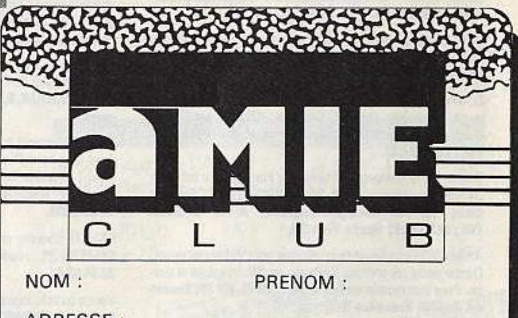
Bio Challenge	210 F	Car Disk Drive II	200 F
Dragon's Lair	440 F	Sweeks	NC
Indiana Jones	NC	Zork Zero	NC
Dragon Ninja	NC	Manhunter	NC
Test Drive II	300 F	F16 Combat Pilot	NC
Scenery Drive II	200 F	Foft	NC

LES LIVRES

Amazing Computing	40 F	Livre du Langage Machine	199 F
Amigaworld	40 F	Livre de l'Amigos	199 F
Bible de l'Amiga	299 F	Livre du Lecteur Disquette	299 F
Bien Débuter	149 F	Programmer's Handbook I	295 F
Clefs pour Amiga	195 F	Programmer's Handbook II	295 F
Grand Livre de l'AmigaBasic	249 F	Rom Kernel Lib. and Devices	450 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Rom Kernel Exec.	295 F
Intuition Ref. Manual	295 F	SOS Amigados Amigabasic	149 F
Livre du Graphisme	249 F	Trucs et Astuces	199 F

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

La micro sans soucis



- Les Infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris
voir coupon réponse

CHALLENGER'S

PETITES ANNONCES

ECHANGES

Groupe d'Amigastronomes cherche d'autres fins gourmets pour nourrir grassement la meilleure machine de l'univers (sur Lyon si possible !). **Jean-Baptiste, 27, rue de Sèze, 69006 Lyon. Tél. : 78.52.51.77.**

Atari 520 ST DF cherche contacts jeux et utilitaires trucs, plans. **Gilles COTTRET, 191, rue Cardinal-Saliege, 02100 Saint-Quentin.**

64/128 cherche contact sérieux pour échange de jeux et utilitaires. Réponse assurée. **Pascal RAPAZ, ch. des Facteurs, 11870 Monthey, Suisse. Tél. : 71.43.79.**

520 STF (DF) cherche contacts sur région Doubs (alentours de Besançon). **Denis HUILLIER, 12, rue du Collège-Pirey, 25480 Miserey Salines. Tél. : 81.80.27.11.**

Cherche contacts dans la région de Versailles sur 520 ST (DF). Cherche aussi club. **Quentin DE CHIVRE, 19, rue V.-Hugo, 78280 GUYANCOURT. Tél. : 30.43.40.46.**

Echange log. sur Amiga, et sources assembleur, utilitaires, docs. Cherche aide sérieuse pour Creation Demos. **Antoine SMICIELSKI, 10, rue Roger-Salengro, 59198 Haspres. Tél. : 27.25.69.89 (après 18 h 30).**

Echange jeux sur Amiga. **Laurent. Tél. : 47.39.12.13.**

Amiga 500 cherche contacts pour échange sérieux. Envoyez liste. Réponse assurée. **Jean-Marie DEFONTAINE, lieu-dit Les Gourbeuils, 33820 Saint-Palais-de-Blaye. Tél. : 57.32.68.28.**

Amiga 500. Echange, programmes et astuces. Réponse assurée contacts sérieux. **Richard PEYRAUD, 655, avenue J.-Baudino, 83700 Saint-Raphaël.**

1040 ST cherche contacts sérieux, rapides et durables pour échange de log. tout genre. Réponse assurée. **Stéphane BARDOU, La Cité Verte, impasse de l'Espérance, bloc B, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.59.47.**

Cherche contacts sympas sur Amiga pour échanges d'idées, bidouilles et jeux récents. **Jean-Claude GUIHO, 90, Grande-Rue, 60310 Cuy. Tél. : 44.43.72.97 (après 16 h 30).**

Echange ou vends jeux sur Amiga 500. Réponse à 100 %. A bientôt. **Stéphane LEHNERT, 24, promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.26.52.**

Cherche possesseurs d'Atari 520 STF (DF). Pour achats ou échanges. Réponse assurée. **BOUDON, 1, rue Lelièvre, 38200 Vienne.**

Echange log. de jeux récents sur Atari 520 ST. Résidant Paris. Pas sérieux s'abstenir. **Dominique THOMAS, 127, faubourg St-Antoine, bât. A, 6e étage, 75011 Paris. Tél. : 43.40.26.28.**

Débutant Amiga cherche contacts dans proche banlieue. Sur Paris. Recherche club Amiga entre Montparnasse et Cachan. **Frank DERIVE, 143, rue des Meuniers, Bagneux, 92220. Tél. : 46.64.36.54.**

Echange jeux et utilitaires sur TO 8/9/9 + disq. 3.5P. Vends éducatifs : 70 F l'un. **Alain BERTRANDY, 69, bd Beaumarchais, 75003 Paris. Tél. : 48.87.90.33.**

Salut ! Echange jeux sur C 64. Echange sérieux et durables assurés. (disq. uniquement). **Bruno MICHEL, 7, rue des Remparts, 67480 Fort-Louis.**

Echange jeux sur Amiga. Recherche anciens surtout de sport. Vends orig. pour ST (Out Run : 100 F ; Great Giana). **Stéphane AUDEGOND, 2, rue Stendhal, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.84.37.**

Recherche utilisateurs de Publishing Partner pour échange de fontes et autres astuces. **Alex BARODINE, ST'System Club, 10, rue George-Pompidou, 45100 Orléans. Tél. : 38.80.66.61 (après 17 h 30).**

Amiga 500 cherche corresp. sérieux pour échanger progr. Donne cours par corresp. de progr. en diff. langages et dessin. Pour tout renseignement écrire à : **M. R., BP 190 Bruxelles 4, 1040 Bruxelles Belgique.**

Echange ou vends jeux sur ST à bas prix. **Patrick MEHENI, Bondufle, Essonne. Tél. : 60.86.06.43.**

Vds (450 F) ou échange contre log. PC ordinateur de poche Casio FX 790 P (écran fendu mais fonctionne). Vds log. EXL 100 et CBS Adam (assemble). **VIGEAN, Riols, 34220 St-Pons. Tél. : 67.97.11.80.**

Echange drive Cumana 3,5 pouces (ss-garantie) contre très bon 5 pouces 1/4. **Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12.**

Echange jeux sur 520 ST, cherche club sur Paris Est-Région parisienne achète Bobbe Bubble orig. **Ludovic NARCY, 2, av. Becquarelle, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.66.12 (entre 18 h et 20 h 30).**

Atari ST cherche contacts sur Paris pour échange de log. Possède Atari 520 STF DF. **Patrick GUERCHON, foyer ADEF, chambre 107, bât. A, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais.**

Echange logiciels pour Amiga. Possède nombreux jeux et utilitaires. Réponse assurée. Envoyez liste. **Christian FLAUS, 80, rue Noustviller, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.48.39.**

Echange jeux sur Amiga : Out Run, Turbo Cup, Pac Mania, Cybernoid, OP, Wolf, Denaris, Zynaps. **Cédric DARBELLAY, 15, rue des Finettes, Martigny (Suisse). Tél. : 02.62.44.28.**

Echange nbx jeux sur ST. Possède Dungeon M, Xenon, Cap. B., Space R, Explora, etc. Recherche logiciels de Foot, Turbo C, Starray. Réponse assurée. **Didier SMOLEN, 18, avenue des Lilas, 93290 Tremblay-les-Gonesse. Tél. : 48.60.47.04.**

Attention ! Echange plans simples pour créer vous-même un sélecteur de faces pour ST, contre 1 disq., vierge ou non. Poss. par tél. **Emmanuel DA SILVA, 8, rue du Monsoudun, 37100 Tours. Tél. : 47.41.96.28 (le week-end seul).**

Recherche softs sur Apple II C, contre softs sur ST. Joindre liste. Régions 91 et 94 ou 75. **Xavier PAOLI, 174, av. du Général-Leclerc, 94460 Valenton.**

C 64/128 échange nbr. jeux (sur disq. uniquement). Envoyez-moi liste vous recevrez la mienne. **Thibaud VYERS, Landon Berhet, 22140 Begard.**

Echange ou vds jeux sur Atari ST. Appeler ou envoyer liste. Réponse assurée. **Alexandre BOUVET, chalet Le Courtil, 74120 Praz/Arly. Tél. : 50.21.90.02 (à partir 18 h).**

Echange nbrs prgs sur Amiga. Cherche correspondants dans tous les pays. Achat, vente possible. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Cherche log. sur Amiga et PC1 512 (originaux !) Pas trop cher. Vends C 128 D + joys + cadeaux : 2 200 F. Imprimante MPS 803 : 1 000 F, salut. **Laurent LEFEBVRE, 210, rue Henri-Barbusse-Caudry, 59540 . Tél. : 27.76.04.93 (entre 19 et 22 h).**

Echange nbreux jeux sur PC. Cherche contact dans toute l'Europe et ailleurs. Envoyez-moi vos listes. **Benoît LANGRAND, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.**

Echange sur C 64 possède (disq.) : Barb., 2 Ninjas, Capt Blood, etc. Recherche Op Wolf Rocket Ranger. Cherche aussi contacts étrangers. **Sébastien CANTINI, chemin Beaurepaire, 91140 Dourdan. Tél. : 64.59.84.42.**

Vends, échange, achète softs sur Amiga. Sérieux, cherche contacts durables, logithèque intéressante. **Patrice ARLON, villa La Fabula, chemin du Petit-Four, 06600 Antibes. Tél. : 93.95.29.03 (19 h-20 h).**

PC et compat. Echange jeux et utilitaires. Contacts sérieux envoyez listes. Réponse assurée. **Tanguy DECAUP, 7, rue des Tourterelles, 78990 Elancourt. Tél. : 30.51.48.24.**

K7 C 64 originaux. Echange/vente : Match, Day 2, The Train, Super Huey 2, Black-Magic, Defender Crown, Top Gun, etc. Rép. assurée timbre. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrendire, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Coucou, les fous d'annonces, cherche possesseurs d'Apple IIE/C/GS pour échanges ! Contacts avec progr. assembleur. **Nicolas ETIENNE, 20, rue Semeraire, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.55.12.**

Echange jeux et utilitaires sur ST 6520 NR). Possède nbx trucs et astuces sur disq. Région parisienne de préférence. **Thomas. Tél. : 60.29.27.15.**

Amiga 500 débutant (ou presque) cherche contacts sur région Evry ou Corbeil pour échanges sympas (Rock et Ranger, F18, Blood, Virus...) **Eric BOUSQUET, 5, rue Ferdinand-Buisson, 91100 Corbeil-Essonnes.**

Echange log. sur Atari 520 ST (DF). Réponse assurée. Cherche livre GFA 3.3 : 150 F et tout livre. Ach. lect. 5/4 : 1 500 F. **Chanh NGOUN, 6, les Nouveaux Horizons, 78990 Elancourt.**

Cherche contacts pour échange sur C 64. Possède nbx jeux dont Gryphon. Recherche Rastan, Io, Renegade, Druid. (disq.). Envoyez listes. Thanks ! **Stéphane DUVEAU, La Luzabert Missé-sur-Thouet, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.62.19.**

520 STF cherche contact sérieux et durble. **James JARDILLER, 21, route d'Epernay, 51170 Fismes. Tél. : 23.54.82.61.**

Vends ou éch. logs sur Amiga (contacts sympas et sérieux). **Stéphane KLEINKLAUS, 18, rue des Camélias, 57157 Marly. Tél. : 87.62.43.33 (week-end, mercredi a.-m.).**

Cherche correspondant(es) sérieux(ses) pour des échanges sur Amiga au Val-d'Oise (95) uniquement ! (Out Run, Virus, Rocket Ranger, et.). **Eric FISCHER, 16, rue des Genevriers, 95800 Cergy-St-Christophe.**

Echange nbx log. (jeux et utilitaires) sur Atari ST simple ou double face. **Patrick. Tél. : 43.83.88.45.**

Cherche correspondants pour échanger jeux, cherche Turbo Cup, Operation Jupiter, Stuntman, Dragon Ninja, Lombard, Rally, Dedalus. **Mathieu ECKERT, 3, rue des Charmes, Achenheim, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.96.14.18.**

Atari 520 ST échange nbx logiciels sur Nantes uniquement. **Christophe MEYER, 48, rue de la Bastille, Nantes. Tél. : 40.47.11.15.**

Recherche possesseurs Apple II C pour échanges disq. : jeux toutes sortes nouveaux et anciens (et programmes divers dessin TT U.) **Laurent DI GIOVANNI, rue de la Croix-Lambert, 77760 Villiers-sous-Gretz. Tél. : 64.24.24.86.**

Echange jeux sur 64. Cherche correspondants à l'étranger. Cherche programmeurs sur Amiga et dessinateur sur C 64. **ENERGY, BP 146, 7700 Mouscrony Belgique.**

Echange nbx softs pour ST (IK +, Thunder Blade) contre 1 moniteur couleurs (ou TV) avec une prise Péritel (liste sur demande). **Eric TRAPY, Leumarie St-Laurant/Manoir, 24330 St-Pierre-de-Chigniac. Tél. : 53.04.27.21.**

Echange ou vends jeux pour Atari ST ou Amiga à bas prix. Liste sur demande. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

520 ST (DF) échange softs (Posseder Type, la Quête de l'Oiseau, Operation Wolf, Crazy Cars 2, 1943, Flying Shark, ik +, ect.).**Romaric ROYNETTE, 11, allée des Romarins, 78180 Montigny-le-Bretonneux.**

ST cherche contacts Hard et soft. **Luc BOURSIER, 27, bld Marcel-Dassault, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.03.35 (après 19 h sauf w.-end).**

Amiga 500 échange, vends jeux, utilitaires. Débutants bienvenus. Réponse assurée. **Jean-Claude DA GUNHA, 1, place Père-Popielusko, 01300 Belley. Tél. : 79.87.94.50.**

Vends F-19 1 et Flight Simulator sur PC et F-16, F-18 sur Amiga ainsi que Double Dragon. Achète sur Apple IIC : Arkanoid. **Guillaume PUISEUX, 40, avenue Julien, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.08.33.**

Amiga. Vends (ou échange) 130 originaux (Capone, Mach 3). Pièce : 70 F ou le tout : 600 F. Cherche contact Amiga + aide disq. dur. **Senaporak LAM, 16, rue Beaumarchais, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.02.20 (après 19 h).**

Echange jeux sur Amiga, même débutant, réponse assurée à 100 %. **Laurent BEAUFILS, 28, rue des Marronniers-Cublize, 69550 Amplepuis.**

Appel à toute la galaxie ! Si je ne reçois pas de réponse, mon Amiga n'aura pas sa ration quotidienne ! Alors, n'hésitez pas ! **Arnaud BOILOT, 4, square Auguste-Renoir, 75014 Paris. Tél. : 45.39.94.50.**

Vends ou échange pour TO8, 9, 9+, nbx jeux. Cherche Action Service, Bob Morane, Ocean. **Franck MARTIN, « l'Afrique », Bezac, 09100 Pamiers. Tél. : 61.60.58.22.**

520 STF cherche contacts pour échanges durables et sérieux. **Sébastien CRESPEL, 17, résidence Maugré, 59211 Santes. Tél. : 20.38.15.36 (après 17 h 30).**

Pour PC : échange jx Domaine Public ou achète log. à bas prix. Env. liste. Réponse assurée. Donne aide en 4 W Basic et Turbo Basic. **SOLEIL INFORMATIQUE, 1, rue Arthur-Rimbaud, 24130 Prigonrieux. Tél. : 53.58.05.05.**

Atari 800 XL cherche corresp. pour échange idées utilitaires et langages de programmation Pascal, Action. **Michel HALM, 64, rue de la Bataille, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.59.21.15.**

ST isolé cherche contacts pour échange, dans toute la France (si poss. région Aisne). Réponse assurée à 100 %. **Sébastien GOMART, 14, rue du Plessier, 02300 Villequier-Aumont. Tél. : 23.52.35.50.**

Echange jeux pour Atari 520 ST. Cherche corresp. sérieux. Envoyez liste. **Frédéric MANISSE, 2, résidence Le Paray, Boinville-le-Gaillard, 78660 Ablis. Tél. : 30.59.04.33.**

Echange nbx log. sur Amiga 500. Vends moniteur coul Thomson neuf. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.36.40.**

Comp. PC cherche contacts sérieux pour échanges logs et util. Réponse assurée. **Patrice LUROT, 14, rue de la République, 95330 Domont.**

Cherche Amigamen ou Amigamine pour échange utilitaires ou autres réponse assurée. **François VUCCINO, cidex 3 ter, Fontaine-Heudebourg, 27490 La Croix-St-Leufroy.**

Echange ou vends log. Amiga (récents ou vieux), sérieux. Réponse assurée. **Eric VERMEULEN, 9, rue Pierre-Larousse, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.44.91.38.**

Atari 1040 ST recherche correspondants sérieux sur toute la France pour échange amicaux. Envoyez votre listre (arnaqueur s'abstenir). **Alain PETIBON, 112, av. Castelnau, 93700 Drancy.**

Atari ST recherche prg. envoyez liste pour échange. Possède 600 : 50 F ts. J'attends vos lettres. Merci. Bye ! **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Echange log. pour Apple II GS (et Apple II C). Envoyez-moi votre liste. Réponse assurée. **Olivier ERB, 11, rue des Vergers, 68390 Baldersheim.**

Echange jeux sur 520 ST. **Jean-Pierre THEBAOLT, Le Bois-Nel, bât. D, 35650 Le Rheu. Tél. : 99.60.77.88.**

People Wanted for exchange on Amiga 500, 1000 and 2000. Come on in your favorite world. Thanks for my best friends ! + os. **Yann HUGUEN, 1, rue Gambetta, 29210 Morlaix. Tél. : 98.88.23.26.**

Echange tout progrs sur Commodore 64 (anciens jeux, utilitaires). Réponse assurée à tous, même débutants. Merci à l'avance ! **Sylvain DHEILLY, 78, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

CLUBS

Les Amigatistes de Nantes diffusent des programmes du domaine publique + Demo (Data Sonix...). Réponse assurée, joindre timbre si possible. **Erwan MORIN, 4 bis, rue de Fectre, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.33.79.**

Club Tifuti = club pour C 64/128 sur disq. par corresp. - 2DK mensuelles avec cours, SOS, trucs, hit, records, Demos, concours, jeux, échanges... **Club Tifuti, Frédéric REIST, 3, rue Roger Poulin, 14200 Herouville-St-Clair. Tél. : 31.94.71.61.**

2 nouveaux serveurs RTC sur Atari ST, programmés en GFA Basic : **Halley au 27.40.74.23 et Elendil au 16 (1) 47.68.77.08.**

Amiga recherche graphistes, musiciens et super programmeurs (du genre Crazy Typer, Unknown of Doc...), Greetings to Sharlaan, pas d'échange... **Stéphane. Tél. : 69.41.12.90.**

Club Atari Scrolling et Training cherche contacts dans la région nantaise, ambiance sympa. **Fabrice FOUCHER, 1, route du Robelier, 44830 Bouaye. Tél. : 40.65.43.06.**

Cherche graphiste doué pour faire des intros, payable en fonction de travail, s.v.p. envoyer disquette avec Demos. Merci. **Edouard NOVERRAZ, 2, rue de la Tour, 15300 Payern. (Suisse). Tél. : 037.61.44.19.**

Stop ! Si vous possédez un C 64 ou un Amiga, venez rejoindre notre club. **Club Energy, BP : 146, 7700 Mouscron 1. Belgique.**

Débutant sur Atari cherche jeux et utilitaires pour Atari520 STF DT + club dans la région montluçonnaise. **Yves MANGEMATIN, 53, rue Montplaisir, 03630 Desertines. Tél. : 70.28.27.33 (après 18 h).**

Débutant sur Atari ST cherche contacts pour échanges jeux utilitaires, de préférence région 57-54. **Marc BARBIAN, 55, rue Général Irwin, 57490 L'Hôpital. Tél. : 87.93.41.89.**

Cherche contact pour former un club de propriétaires de PC en France et en Allemagne (je parle bien allemand). **Christophe BARGUES, 7, rue des Lilas, 38240 Meylan. Tél. : 76.60.93.52.**

Salut à tous, vous possédez une bécane nommée Atari ST ou Mega ou Amstrad CPC (464.664.6128), contactez-moi par téléphone, le New-Club... **Ludwig FORTUMEAU, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

Enfin ! Un nouveau club à Marseille, Fanatari, vous propose : remise sur matériel, journal, disquette, échange de softs, docs sur demande. **Fanatari Club, 84, trs des Écoles, St Menet, 13011 Marseille. Tél. : 91.27.22.04 (14 h à 20 h).**

Création d'un club Apple II GS, renseignements contre + 2 timbres à 2,20 F, inscription gratuite. **Club Kiss, Steve SEBBAN, 50, rue de la Thibaudière, 69007 Lyon.**

Vous possédez un Amiga, ST, Amstrad, rejoignez-nous (tests, jeux, petites ann. etc), rens. 1 timbre à 2,20 F. **Le Club des Battants, 2, rue du Leu, 80132 Buigny l'Abbé.**

Achète, échange et vends logiciels originaux pour MSX1 et MSX2. Documentation sur demande. **Mega Club MSX, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart.**

Club C 64-128, échange, oldtrucs, pokes, plans, aides diverses, frais mensuel 40 F, renseignements contre un timbre, sérieux assuré. **Christophe JOUIN, place de l'Eglise, 44510 Le Pouliguen.**

Cherche club Amiga se trouvant à Bruxelles ou débutants sur Amiga, pour échange jeux. Réponse assurée. **Frédéric PETIT, 18, rue de la Liaison, 1200 Bruxelles.**

Atari Club : un super club Amical bâti autour d'un journal (idées, SOS...) coups de pouce en GFA Basic...). Numéro contre 2 timbres à 2,20 F. **Atari Club, 9, Clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

Recherche club informatique sur Lyon ou Villeurbanne (PC 1512 et compatibles). **Pierre FIGHIERA, 199, rue Léon Blum, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.33.86.28.**

Récupère tout matériel C 64 pour créer un club - console, lecteur, jeux, util. périph. Payons frais de port. Merci d'avance pour vos envois. **Catherine LECLERT, 18, rue Louis David, 93170 Bagnolet.**

Club Amiga. Demander doc. en tout 8 super avantages. **Abou FARMANF, Domaine du Loup, Riou, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Un club sublime vient d'ouvrir ses portes. Vous ne paierez que les frais d'envois : 6 × 3,70 F (6 parutions par an), doc contre 1 timbre. **Benjamin TROLME, LP, rue N. Niemen, 38130 Echirolles.**

ST Systèm club, un club pour votre Atari ST, échange logiciels, contacts, Demo, Journal... Doc contre 1 timbre 3,70 F. **ST Systèm Club, Alex BARODINE, 10, rue G. Pompidou, 45100 Orléans. Tél. : 38.66.77.87.**

Cherche Club pour 6128 (CPC) dans la région de Marseille. **Frédérick GUIRAU, 103, bd St Loup, résidence St Loup, bt B, 13010 Marseille.**

a les prix

IMPRIMANTES

9 AIGUILLES	
CITIZEN 120 D	1850 F
STAR LC 10	2450 F
STAR LC 10 Couleur	**2650 F**
MPS 1500 C (Couleur) PROMO	**2290 F**
EPSON LX 800	2690 F
MANESMAN MT 81	1790 F
AMSTRAD DMP 3160	2290 F
AMSTRAD DMP 4000	3500 F
24 AIGUILLES	
CITIZEN HQP 45	5345 F
STAR LC 24/10	3990 F
STAR LC 14/10 Couleur	NC
EPSON LQ 500	3990 F
AMSTRAD LQ 3500	3500 F
AMSTRAD LQ 5000	5290 F
NPC P 6+	5290 F

PROMO

Pour tout achat d'une imprimante A.M.I.E. vous offre
- **1 câble Centronics**
- **2 rubans encreur**
- **500 feuilles de papier**

ACCESSOIRES

PROTECTION		**MANETTES**	
Clavier	70 F	QUICK JOY II	60 F
Monitor	80 F	QUICK JOY III	135 F
Imprimante	80 F	QUICK JOY V	220 F
RANGEMENT		SPEED KING	110 F
45 disc 3''1/2	90 F	CRISTAL	165 F
90 disc 3''1/2	125 F	COMMAND CONTROL	495 F
50 disc 5''1/4	90 F	COBRA	495 F
100 disc 5''1/4	125 F		

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3''1/2 GRANDES MARQUES certifiées 100 %

par 10	SFDD	8,90 F	DFDD	9,50 F
par 50	SFDD	8,50 F	DFDD	9,20 F
par 100	SFDD	8,00 F	DFDD	8,70 F

Pour tout achat de 100 disquettes 3''1/2 A.M.I.E. vous offre une boîte de rangement

PROMO

La micro sans soucis



NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
N° 560 023

- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE dans tous les magasins AMIE, par Minitel : 3615 Amie ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris
Voir coupon réponse

aMIE LE PRO.

CADEAU PROMO **10%**

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F



SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles



Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*
Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*
Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**
Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*
Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
***Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 aMIE

a	✉	☎
VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

COMMODORE

a le choix

UNITES CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	**1450 F**
C 128 D + Jane	**3990 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Souris 128 1351	590 F
Cassette 1530	250 F	Tablette graphiscope II	990 F
Disquette 1541	1650 F	Crayon optique	410 F
Disquette 1571	2490 F	**AUDIO**	
MONITEURS		Interface Midi	365 F
Monochrome vidéo + son	1000 F	Synthétiseur vocal	
Couleur 40 col. 1802	1790 F	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 80 col. 1084 S	2990 F	Saimpler	850 F
EXTENSIONS		**TELEMATIQUE**	
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DIL	1590 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Modem DIGITELEC DIL+	1990 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	Emulateur minitel	390 F
VIDEO		**INTERFACES**	
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	Centronics	890 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	IEEE	1590 F
Tuner télé	1350 F	RS 232	650 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Power Cartridge	450 F
GRAPHIQUES		Action replay IV	625 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F	Superpic	425 F

IMPRIMANTES

MPS 1230 PROMO **1550 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	350 F
Basic 64	350 F	Tool	350 F
Basic 128	450 F	Virgule Senior 64/128	750 F
Calc Result	200 F	**EDUCATIFS**	
Datamat	350 F	Algèbre I ou II	190 F
Easy Script	100 F	Anglais I à IV	190 F
Extra Tool	200 F	Grammaire I à VIII	190 F
Géocalc	350 F	Maître mots	190 F
Géodex	350 F	Mimi la fourmi	295 F
Géofile	350 F	Orthographe I à IV	190 F
Géopublish	495 F	**JEUX**	
Géos	420 F	American Civil War	259 F
Géos Fontpack I	250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géospell	250 F	Dark Castle	195 F
Géoswrite Workshop	350 F	Bard's Tale III	309 F
Heartland	89/149 F	Patton Vs Rommel	259 F
Oxford pascal	150/250 F	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	350 F	Shate Creasy	105/159 F
Profimat	350 F	Dream Warrior	95/155 F
Super Point	350 F	Ikori Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	495 F	IO	93/145 F
Swift 128	450 F		

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et Pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F



Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

CHALLENGER'S

PETITES ANNONCES

Echanges bidouilles sur Casio FX-4000, FX-8000, PB 1000, cherche à fonder club Amiga, recherche Last Ninja 1 et 2, Karnov, divers utilitaires. **Antoine MUSSARD, 14, rue du Chapeau Rouge, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.55.54.**

Club BSG (Belga-Soft-Group) attend les bras ouverts nouveaux membres (Amiga 500 et C 64) insertion gratuite. **Michaël PARTHOENS, 15, Voie des Fosses, 4532, Saint-Rémy. Belgique. Tél. : 041/87.53.23).**

Club Amiga nous propose aide solutions, réalisation journal, échanges, idées, vendeurs s'abstenir, n'ayant pu répondre à tous, réécrivez-nous. **Club Informatique, BP 413, 18007 Bourges Cedex.**

Société d'informatique ludique recherche jeunes développeurs de jeux connaissant l'assembleur 6800 ou le langage C sur Atari, Amiga ou compatible PC. **Téléphoner au : 43.00.70.06 ou au 43.88.12.58 après 19 h. Recherches permanentes.**

VENTES

DIVERS

Vends console Sega + 1 jeux : 650 F + 11 jeux (Thunder Blade, Alien Syndrome) + Speed King : 120 F. 1 méga : 190 F, 2 méga : 230 F, carte : 140 F. Le tout : 2 700 F à débattre. **Pascal DUMONT, 53, rue Berthelot-Pomponne, 77400 Lagny. Tél. : 60.07.36.32.**

Vends imprimante Epson LX 90, t.b.é. + des feuilles. Prix : 1 000 F. **Sylvain TECHER, 37, bd d'Archimède, 66200 Elne. Tél. : 68.22.74.50 (après 18h).**

Vends lec. de disq. 3"1/2 california acces. achetè en oct. 87 : 1 490 F. Vendu : 990 F. **Stephane JEANJEAN, 13, rue A.-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.52.34.28 (après 20h).**

Vends moniteur coul. Philips 8801, sous garantie, prise péritel, état neuf, double emploi : 1 200 F. **Frédéric CARBONEL, 33, avenue Sainte-Marguerite, Les Eglantines, 06150 Cannes-la-Bocca. Tél. : 93.90.21.52 (le soir).**

Vends MSX 64K + cable + livres program. de jeux, de graphismes, explication,t.b.è., nbx jeux. Le tout : 1 800 F à débattre. **Bruno KRASSERIAN, cité Borelly, bt K1 traverse Pommegue, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.02.79 (après 18 h).**

Vends MSX2 VG 8235 + jeux (Druid, Super Laydock, Daïva, Vaxoll, Oiseau de feu...) + livre : 2 000 F. De préférence sur Bordeaux. **Siegfried MOUNISSENS, 28, chemin du Thil, 33850 Leognan. Tél. : 56.87.33.83.**

Brade collection softs Spectrum à bas prix : Ocean, US-Gold... vieux hits à 19 F ! Listes et détails contre 2 timbres. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris.**

Halte ! Ici on vends imprim. MT 85 à 890 F (au lieu de 2 900 F), compatible ST, Amiga, etc. et MO6 + lect. K7 + crayon opt. neuf à 100 % : 500 F. **Frédéric MARKARIAN, rés. Laétitia-Bonaparte, av. de La-Grande-Armée, 20 000 Ajaccio. Tél. : 95.20.27.15.**

Vends table d'ordinateur : 400 F. **Pascale GERVASONI, 83 *bis*, route de Saint-Paul, 26200 Montélimar. Tél. : 75.51.14.57.**

Vends interface Sharp CE 150 (table traçante 4 coul. + K7) livré avec tête et papier de rechange, docs, adapteur secteur, etc., t.b.é. : 1 500 F. **Frédéric JOUSSET, 26, rue de La-Carterie, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Vends 2 Spectrum + dont 1 à revoir complet + nbx jeux et utilitaires + livres progr. 1 000 F à débattre. **Jean-Pierre CARROT, HLM Champagnoles, rue E.-Romanet, 38370 Les-Roches-de-Condrieu. Tél. : 74.56.51.38.**

Vends console Sega + accessoires + After Burner + Thunder Blade + Wonder Boy I et II + Ghost House + Hang On. T.b.é. Prix : 2 400 F cédé à 1 700 F. Urgent. **PASCAL, 77 Melun. Tél. : 64.39.44.84.**

Vends console Sega sous garanti (05/89) + 6 jeux (After Burner, Out Run, Zillion...) Val. neuve : 2 200 F. Fou, non ? **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vends console CBS + 8 K7 : 600 F. Yeno SC 3000H neuf : 700 F. Magnéto. a bandes AKAI : 700 F. Chambre d'échos neuf : 600 F. Visu. coul. : sans cartes : 2 800 F. **Nicolas FANUCCI, 25, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél. : 43.35.38.73.**

Vends Tilt n°25 à 50, 10 F pièce + vends joysticks 50 F + vends aussi d'autres journaux : prix à débattre. **Vincent BIREBENT, 100, rue Marc-Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 42.07.82.92.**

Vends Spectrum + avec magnèto. interface joysticks et cartouche, nbx logiciels, nbx livres de progr. Le tout : 900 F. **Stéphane RENUT, 16, rue Prosper-Merimée, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.05.11.78.**

Vends pour PC, 2 jeux : Seawar (ou comment couler le PC), Chil (le gavroche de l'an 2000, un pacman à la noix) 150 F chaque avec source Pascal et un super soft musique 300 F avec source F83. Doc. contre 1 timbre. **Marc ADELINET, Lalande, 18260 Vailly-sur-Sauldre.**

Vends Olivetti PCI, 512 Ko, 2 drives 3,5 et 1 drive ext. 5,25, souris, écran couleur, dos 3,21 et utilit. Valeur : 10 000 F, vendu : 6 000 F. Acheté fin mai 88. **Tél. : 45.67.48.07 (après 20h).**

Vends Spectrum complet + nbx prog. Vends orig. ST (Elite, Carrier Command, Alien Syndrome, Starglider 2, Les Ripoux) prix : 150 F pièce. **Claire LAMOUILLE, 38, avenue du Stade, 74000 Annecy. Tél. : 50.67.05.98.**

Vends compatible PC, disk dur disquette + moniteur couleur + souris pro. + joyst. + disq. util. + jeux (aventure simulation + livre) t.b.è. : 6 500 F. **Nicolas TUGOT-DORIS, 41, rue Saint-Placide, 75006 Paris. Tél. : 42.22.61.15 (après 20h).**

Vends jeux originaux : Arkanoïd 75 F, Mandragore 80 F, Sorcery 75 F, Cap sur Dakar 50 F. Urgent ! **Laurent DUCROS, 11, rue Mattar, Carnetin, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 60.07.27.78.**

Vends Sony HBF700F M5 × 2 + souris + magnéto. + 13 jeux (cartouches + K7 + disques Salamander, Andorogynus...) + revues + livres. **Frédéric NOUGEIN, 1, rue de Puesch-Broussou, 15800 Polminhac. Tél. : 71.47.43.18.**

Vends disques 5"1/4 ! 300 F les 100. 32 F les 10. Contactez-moi vite ! **Xavier RAME, 17-22, Vieil-Castel, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.07.13.**

Cherche cartouches ou cartes pour Sega (100 F ou moins), correspondants dans la Sarthe ou alentours. **Emmanuel BROUX, Sille-le-Guillaume, 72140 Sarthe. Tél. : 43.20.10.91.**

Cause double emploi vends console Sega + light phasers + 4 cartouches (dont les best soft). Prix : 1 000 F. **Sébastien DOUCET, 22, bd de Courtais, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.50.86.**

Vends Basic G.F.A 3.0, Space Racer, Bleue War 3, le tout : 1 000 F. **Thierry GIMENO, ècole maternelle Glenay, 79330 Saint-Varent. Tél. : 49.67.58.32.**

Vends impr. MPS 803, ruban neuf + doc. française (1987) t.b.è. cause double emploi : 600 F. **Pierre-André THUAU, 19, rue de Cronstadt, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.58.29.**

Pour 2 × 81, vends : K7 (jeux et utilitaires) ainsi que 7 livres de progr. : prix intéressant ! Cherche contacts sur 520 ST. **Olivier FOUREL, résidence du Soleil d'Or, 12400 Saint-Affrique.**

Vends console Sega avec Space Harrier, Out Run, Wonder Boy et Hang On, excellent état. **Arnaud MORENO, 40, rue de la Noise, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.14.91.**

Cause double emploi, vends pour PC monit. couleur CGA Thomson, état neuf. Prix : 1 500 F a prendre sur place. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Vends bases de connaissances (log. XPER - C64) sur mineraux (80 ind - 150 F) et champignons (130 ind - 200 F). Listing seul : 100 F. **Benjamin ISNARD, 38, rue Bonnenfant, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

Urgent ! Vends MSX 2 Philips + log. + docs + cables + vends 128 d. + doc. + log. (compatibles C64 + cables). **Franck CHAMPEAU, 25, rue des Montées, 45100 Orléans. Tél. : 38.66.53.32 (après 18h).**

Vends nbrs disq. 5"1/4 avec progrs pour PC. Valeur : + de 2 500 F. Prix à débattre. **Nathalie DOUTRELIGNE, La Tour Renarde 839, 80 Le-Lavandou. Tél. : 94.71.75.67.**

Vends MSX 501B (Sony) + lect. K7 + jeux orig. + 2 joyst. + livres + péritel t.b.é. Le tout : 1 700 F à débattre. **Remi LARUE, 29, rue du Laval, 69670 Vaugneray. Tél. : 78.45.96.69 (après 18h).**

Vends Tilt n° 24 à 63 : 10 F pièce. Bon état. **Yannick LAPERRIERE, Saint-Paul-Epagny, 74330 Epagny.**

Vends console Sega t.b.é. + joyst. + joy. control stick + pistolet + jeux (Thunder Blade, Phantasy, Star Commando, etc.) 1 900 F a débattre. **Philippe PINEAU, 92160 Antony. Tél. : 46.68.47.07.**

Vends console Sega + nbx jeux (Shinobi, D. Dragon, Phaser...) + 3 manettes, transfo., péritel, emballage d'origine, le tout t.b.é. : 2 000 F (oui séparé). **Christophe ALBERTI, 4, allée de La-Chevallière, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.49.93.**

A vendre 5 cartouches Sega, Space Harrier 150 F, Zillion 130 F, Rocky 150 F, F16 Fighter 100 F, Pro-Wrestling 130 F. **Pascal FAIVRE, Lovagny 74330 La-Balme-de-Silligny. Tél. : 50.46.25.63.**

Vends console Nintendo + super Mario Bros + Match Rider. Le tout : 800 F. **Thierry ROYER, 190 *bis*, avenue de Clichy, 75017 Paris. Tél. : 42.29.85.62.**

Vends ZX Spectrum + 500 F. ZX1 : 350 F. 2 microdrives : 500 F. Péritel/adapt. manettes jeux : 150 F. Haut-parleur : 50 F. 25 microdrives : 375 F. Lecteur K7 : 150 F. **Michel DIVRY, 40, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : 48.07.83.43.**

Vends Double Dragon PC 5"25 ou 3"5. Prix : 150 F à débattre. Disquettes originales + règles + boites. Prix à l'achat : 255 F. **Maurice PAOLUCCI, 145 *bis*, impasse de la Voie Romaine, 34000 Montpellier. Tél. : 67.41.41.76.**

Vends console Sega + accessoires + After Burner + Thunder Blade + Wonder Boy 1 et 2 + Ghost House + Hang On peu servi. Prix : 2 400 F, vendu : 1 700 F. Urgent. **Pascal, 77 Melun. Tél. : 64.39.44.84.**

Vends Sega + Hang On, Run, Action Fighter, Choplifter, Kenseiden, garantie 10 mois. Le tout : 1 000 F. **Larry ATLAN, 54 *bis*, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : 42.06.20.00.**

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

PETITES ANNONCES

Vends ZX Spectrum + 2 (128K) + 1 joystick + 64 jeux (Out Run, Space Harrier, Nemesis) : valeur réelle 3 500 F. Vendu 2 200 F avec frais de port. **Frédéric PASQUIER, Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.11.63.**

Sacrifice ord. Adam + lect. K7 + K7 basic + K7 + imprim. + CBS colecovision + adaptateur multi K7 le tout pour 1 000 F. T.b.é. **Stéphane RETIF, 34, av. de la Gare, 93420 Villepinte. Tél. : 48.60.63.64.**

Vends ensemble complet texas TI 99/4 A : console, synthétiseur, super sketch, cartouches, K7... Valeur achat 15 000 F, vendu 6 00 F, liste sur demande. **Antoine CUVELLARD, 83, rue Baudricourt,75013 Paris.**

Vends digitalis. images vidéo + log. realitzer ver. 2/87. Faire offree. Vends, échange jeux orig. Cherche scénarios UMS (pour Amiga). **Jean-Paul PESCHET, CES les 7 Mares, 78310 Maurepas. Tél. : 30.62.08.38.**

Vends console Sega + 2 jeux Out Run et After Burner. Prix : 750 F. Etat neuf, très peu utilisé. **Rodolphe GUERIN, 53, rue du Commerce, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.58.39.**

Stop !Vends console Sega + 2 manettes + prise peritel + Hang On + Out Run + After Burner + Great Volley-Ball pour 1 200 F. **Jean-Luc CHRETIEN, 329, av. de l'Hautil, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél. : 39.74.80.45.**

Vends console Sega comprenant joysticks, et 6 jeux (Thunderblade, World Soccer,...). Le tout sous garantie (déc. 88). Prix : 1 200 F. **David Leroux, 23, av. Paul-Eluard, bt A1, app. 55, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.93.70.**

Vends Oric 1 + lect. K7 + log. + cables + livres. Le tout 500 F à débattre et achète drive 1050 pour Atari XE et impr., faire offre. **Emmanuel LAMOUR, 30, rue René-Roëckel, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.23.99.**

Affaire : vends imprim. DMP 2000 + feuilles pour imprimante : 1 200 F ! **Laurent RODERIGUE, 148, avenue Ste-Marguerite, résidence la Tour des Gardes, esc B, 06200 Nice. Tél. : 93.26.45.14.**

Offre : vends MSX SVI + 3 cartouches + monit. coul. compatible TV + boîtier disq. + branchement + adaptateur TV agréé PTT. Valeur 6 500 F, vendu 4 500 F. **Jérôme MONTOYA, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : 34.43.57.87.**

APPLE

Vends Apple IIc 128 Ko + souris + joystick et nbreux jeux 3 000 F – monit. coul. Taxan II 1 500 F – lect. IIc Dystar 800 F. **Gérard PENOT, 6, av. de Sévigné, 93600 Aulnay-sous-bois. Tél. : 48.69.66.03.**

Vends Apple IIe, t.b.é., peu servi ; avec monit. n/b, drive, joystick, 46 disq. (jeux, util., disq. vierges), docs. Prix : 4 200 F. **Martine BOSQUET, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.**

Vends jeux pour Apple IIe, 100 F pièce : Marble Madness, Gauntlet, Le Fétiche... **Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : 43.72.08.74.**

Vends Apple IIc peu servi + mon. IIc + support + 50 log. + joystick + livres + doc. + cables et chat mauve : 3 000 F. **Stéphane FRANCKEL, 19, avenue Ferdinand-Buisson, 75016 Paris. Tél. : 46.08.05.22.**

Vends Apple IIe + 2 drives + imprimante + carte 80 col. : 3 600 F à déb. Vente séparée pos. Atari 2600, 3 cartouches : 350 F. **Tél. : 30.43.18.38.**

Vends Apple IIc 384 Ko + moniteur IIc + souris + manette + nbreux jeux trait, texte, tableurs, t.b.é., cédé 5 500 F valeur 10 500 F. **Tél. : 95.20.36.47.**

Vends Apple II + 64K + monit. + 1 drive + carte super série + carte 80 col. + joystick + log. + papier listing prix à débattre. **Thierry CARBON, 87, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : 45.54.08.79 (à partir de 19 h).**

Vends Apple IIc 384 Ko + monit. coul. Philips + 2 drives + 60 logs (dont Multiplan Appleworks) disq. vierges, mouse, joystick, docs : 6 900 F (janv. 88). **Ludovic RUBIN, 136, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 43.63.13.80.**

Vends Apple IIc + écran monochr. + souris + joystick + docs + nbreux log. Le tout en t.b.é. : 5 000 F. **Frédérique ANDIRANTSEHENDO, 27, allée de Trévise, 92330 Sceaux. Tél. : 43.50.75.74.**

Vends Apple IIc neuf + monit. mono + stand + peritel + sac transport + Apple Works + disq. + souris + joystick. Prix : 3 900 F. **Guillaume NGO, 1, cité de Gênes, 75020 Paris. Tél. : 43.58.41.33.**

Vends Apple IIc + moniteur vert + joystick + souris + peritel + nbreux jeux, utilit. + livres + disq. vierges. T.b.é., le tout :3 500F. **François RAOULT, 38, rue d'Isles, 77440 Armentières-en-Brie. Tél. : 64.35.58.07.**

Vends Apple IIe t.b.é. + 150 disq. + écran mono + carte 64K / 80 c + carte 280 + lecteur : 3 000 F. **Philippe MAGUET, 14, allée de la Bonne-Vallée, 78620 Etang-la-Ville. Tél. : 39.68.16.08.**

Vends Apple IIe double drive impr., carte, chamois, nbreux logiciels, jeux, utilitaires, prix : 9 000 F. **SAVALLE, 36, rue de Villacoublay, 78140 Vélizy. Tél. : 34.65.17.05.**

Vends Apple IIe + monit. + 2 lect. + nbreux cartes (80 col., 128Ko, imprimante serie et paral, coul.) + nbreux log. + disks. 6 000 F (à débattre). **Frédéric PAOLUCCI. Tél. : 67.41.41.76.**

Vends Apple IIc + mon. mono + joystick + paddles + peritel + nbreux jeux (California Games). Valeur de 6 000 F vendu 2 990 F. **Christophe TELLAROLI, 14, rue Gambetta, 54800 Jarny. Tél. : 82.20.11.71.**

Vends Apple IIe, 2 drive, écran coul. taxan, chat-mauve, super-serie, joystick, disks, livres... Ensemble ou séparé, faire offre. **Johann FAILLARD, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.36.06.**

Vends Apple II mon. + 2 lecteurs disc + joystick + nbreux jeux + utilitaires. Kit utilisateur prodos, le tout 4 300 F. **Matthieu RENARD-CHAUCHEREAU, 3, résidence du petit Chambord, 41, rue de la Fontaine, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 47.02.60.42 (après 19 h).**

Vends Apple IIe 128K, 80 col., drive, mon. mono, joystick, cart Apple-Tell + logiciel d'émulation minitel, t.b.é. Prix : 4 000 F. **Alexandre SHARAWI, 92160 Antony. Tél. : 43.50.41.32 (après 19 h).**

Apple IIc joysticks, souris, peritel, nbreux jeux + qq utilitaires uc 384 Ko sans moniteur 2 200 F. **Pascal MONEIN, 32, rue de Nogent, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.11.97.**

Urgent ! Vends impr. Apple Imagewriter avec cable, livres, disquette, ruban, papier. T.b.é. 3 000 F. **Georges PANTALEON, 18, rue Colbert, bat. E, 31400 Toulouse. Tél. : 61.53.15.74 (week-end) ou 62.67.82.22 (bureau), livraison assurée.**

Stop ! Vends Apple IIe t.b.é., 128 Ko + drive + écran couleur ht + cartes + joyst. + nbreux doc. + jeux ! Prix : 5 200 F ! **Guillaume PERRAULT. Tél. : 45.04.48.17.**

Vends Apple IIc, 128 Ko + moniteur vert + souris + joystick + sac de transport + nbreux jeux et utilitaires. Le tout 4 500 F à débattre. Cherche progr. en Basic, C ou assembleur bon niveau pour créer demos. Graphistes et musiciens sont les bienvenus. **Lionel GUERIN, 34, cours Jean-Jaurès, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.06.01 (après 18 h 30).**

Vends Apple Apple IIe 128 Ko, t.b.é., drive ultra plat, monit. mono, clavier, joystick 1 500 F de logiciels, doc. + livres de progr. Basic. = ensemble 3 400 F. **Nicolas CAILLY, 7, rue Foucault, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.15.75.**

Vends Apple IIe 128 Ko couleur, 2 drive, écran, carte super serie, joystick, nbreux jeux, logiciels 4 500 F. **Fabrice KLABER, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.03.28.**

Vends Apple IIc + moniteur + souris + jeux + utilitaires + peritel + docs + Thomson MO5. Le tout pour 4 300 F à débattre. **Laurent ABOJIAN, 1, rue de Provence. Tél. : 47.70.53.72.**

Vends souris IIc 500 F, turbo mouse 500 F, unidisk 3, 5 IIe 2 000 F, clav. détach. II + 600 F, monit. coul. MC14 1 000 F télé n/b portable 500 F. **Christian L. 62, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : 43.54.31.76.**

Vends Apple IIc, 360 Ko + drive externe, moniteur vert Apple IIc, souris, interface pour imp., nbreux log. orig. avec doc. dont Appleworks. Acheté mai 87, état neuf. Prix : 4 000 F. **Tél. : 45.67.48.07 après 20 h.**

THOMSON

Vends Thomson TO 9 + : unité centrale + basic 512 + nuance 4096 coul. + crayon opt. + 2 manettes + souris + lec. K7 + cart., K7 et disq. jeux + livres + paragraphe + multiplan + fiches et dossiers + prise péritélévision. Prix à débattre. **Philippe BOURGÈS, 45, avenue de Seine, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.36.52 (toute la journée).**

Vends TO 7/70 t.b.é. + basic + lecteur K7 + 3 manettes de jeux + nbrx jeux originaux dont Colorpaint 2 500 F (prix d'achat 8 500 F). **Benoît ROLAND, 170, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 47.97.36.59.**

Vends MO 6 mono (1 an 1/2) + joystick + crayon opt. + revues + nbrx jeux (Sorcery, Sapiens...) + progrs + prise Péritel + guide MO 6, le tout 2 000 F. **Wilfried ERNOUL, 8, rue de Dax, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.43.57.06.**

Vends TO 7/70 + basic 1.0 + lep + guides + nbrx jeux (Passagers du vent 1, Pulsar II, Runway, Super Tennis, Androïdes...). Le tout 1 000 F à débattre. T.b.é. + gérez vos fiches. **Cédric CLEYRAT, St-Pardoux-de-Dronne, 24600 Riberac. Tél. : 53.90.34.28.**

Vends MO 6 + 15 jeux + stylo opt. + Péritel + manuel + joys. : 1 200 F à déb. Imprim. PR 90-612 (80 col.) + câble (peu servi) : 1 300 F. **Pascal BREDA, 117, rue Alfred-Destout, 65700 Maubourguet. Tél. : 62.96.45.23.**

Salut pour ceux qui habitent Versailles, vends log. pour Thomson (TNT, Game Over, Sorcery Saphir, etc.). Prix sympas (50-90). **Frédéric, Versailles. Tél. : 39.51.45.74 (après 18 h).**

Vends Thomson TO 8 coul. (disq.), état neuf (déc. 87) + nbrx progs + jeux + manuel : 2 800 F à débattre. **Christophe GROS, Le Jean-Jaurès-Bte, avenue des Arnavaux, 13014 Marseille. Tél. : 91.67.01.95 (après 17 h 30).**

Vends Thomson MO 6 + lect. disq. + manettes + crayon opt. + nbrx jeux (Turbo Cup, Bivouac...), t.b.é. Prix à débattre. **Gilles CHANTELOUP, 73, rue Ferdinand-Buisson, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.30.13.59.**

Vends pour TO 9, TO 8, TO 9+, Arkanoïd 100 F, Eleminator Pulsar Yeti : 200 F, The Way of the Tiger : 150 F, F 15 Strike Eagle : 100 F, Krakout et Beach-Head : 200 F. **Philippe TAOUGHLIST, 38, allée des Chardonneret, la Rose-St-Eodore. Tél. : 91.70.39.50.**

Vends MO 5 + mon. coul. Thomson 36-150 + lep + 25 orig. (Arkanoïd, Sorcery, Game-over) + autres + joystick + livres. **Vincent LEDEY, 69, rue de la Libération, 91680 Bruyères-le-Chatel (Essonne). Tél. : 64.90.21.82.**

Vends MO 5 t.b.é. + nbrx logs + docs + ext. joystick + crayon opt. + lep, le tout 1 300 F à débattre. **Jean-François PERICHON, 188, Grande-Rue, 01120 Montluel. Tél. : 78.06.13.17.**

Vends Thomson K7, originaux : Green Geret : 60 F; Super Tennis : 60 F, les deux : 100 F, Numéro 10 : 55 F, Micro Scrabble : 55 F, les deux : 100 F. **Florent NAIGEON, 3, rempart St-Pierre, 71100 Châlon-Saône. Tél. : 85.48.82.59.**

Vends pour tte la gamme Thomson, imprim. PR 90-612, 80 col., à impact, 9 aiguilles, graph. et textes + câble et factures (+ boîte). **Cyril MASQUILLIERE, 13, résidence des 3-Forêts, 78380 Bougival. Tél. : 39.69.03.73.**

Stop affaire ! Vends TO 9 (87) + monit. coul. + lect. K7 + joyst. + souris + crayon opt. + jeux + livre. Etat neuf, 3 500 F. **Richard FRACASSI, 10, rue de Peyrouse, 30 Margueritte. Tél. : 66.75.24.71.**

Vends MO 5 (Platini, clavier mécanique) + lep + ext. mus & jeux + ext. QDD + jane + 2 manettes + nbrx jeux + doc. Valeur 5 000 F, cède 1 500 F. **Jérôme FARINAS, Sorbets, 32110 Nogaro. Tél. : 62.09.07.87.**

Vends MO 5 peu servi + monit. mono + lep + 2 manettes + cray. opt. + guide + nbrx jeux (angl, math, physi, FBI, Scrontch, etc.) : 3 000 F à débattre. **Magalie DUBORD, 17, allée Jean-Moulin, 31140 St-Alban. Tél. : 61.70.20.76 (après 17 h 30).**

Vends MO 5 + lecteur K7 + ext. musique et jeux + manettes + nbrx jeux + livres de progr. Prix : 2 000 F. **Bruno DEVARS, 222, av. Corot-Champ-Fleuri, bt G, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.12.75.**

Vends TO 9 + mon. coul. + souris + imp. cour. + joystick + 10 jeux + 3 éduc. Nathan + softs bureautique + littérature + colorpaint. Val. : 1 200 F, vendu 6 000 F. **Didier PERREAU, 5, pass. des Neiges-d'Antan, 95800 Cergy-St-Chri. Tél. : 30.38.16.27.**

Vends pour 1 08, TO 9, TO 9 +, TO 7-70 cartouche studio 250 F, Colorpaint 250 F, Airbus 100 F, Melodia 100 F, Pictor 100 F et pour TO 7-70 basic 128, 200 F. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends TO 8 + mon. couleur + 20 disq. vierges + 3 eux + crayon opt. + lect. disq. + manuel d'util. Etat neuf. Très urgent. 2 500 F à débattre. **Cédric MASCREZ, 120, rue de Verdun, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : 45.98.96.52 (le soir après 19 h).**

Exceptionnel ! TO 7/70 (70 Ko) + lecteur disq. QDD + lep K7 + jeux K7/disq. + extension mus. jeux, incrus. vidéo + 2 manettes. Idéal pour débuter : 1 500 F (t.b.é.) **Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.**

Vends TO-07 + lect. K7 + jeux + livres + ext. télématique. Prix à débattre. **Richard LOEWE, 25, rue Docteur-Finlay, 75015 Paris. Tél. : 45.78.20.62.**



PETITES ANNONCES

Thomson TO9 + monit. coul. + manettes + souris + imprim. 90600 + lect. K7 + tableur + graph. + crayon opt. + 6 jeux + doc. Prix : 7 500 F à débattre. **Philippe BOUGIER. Tél. : 45.55.68.18.**

Vends TO7/70 + manettes jeux + lecteur K7 + nbreux jeux (Tennis, Mandragore, etc.) t.b.é. 1 200 F à débattre. **Mathieu BLANC, l'Ouveyrette, 84410 Bedoin. Tél. : 90.65.65.49 (HR).**

Vends TO9, crayon opt., unité centrale, 2 disquettes initiation basic, classeur initiation traitement de texte..., joystick, jeux. 3 000 F. **Grégory KLUSEK, 32, rue Saint-Maurice, 59110 La Madeleine-Nord. Tél. : 20.31.49.12.**

Vends nbreux jeux pour TO7/70 sur K7. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends Thomson MO6, 1 manette, crayon optique, nbreux logiciels (Mach 3, Silent Service...), 15 progr. Le tout 2 300 F. (Urgent !) **Eric EISMAN, 8, allée du Berry, 40530 Labenne. Tél. : 59.45.46.04.**

Vends Thomson TO8 D + monit. coul. + 1 compil. 4 jeux + 3 livres progr.. **Grégory BOUVARD, 100, rue du Stand, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.10.59 (repas).**

Vends MO5 + lect. K7 + crayon otique + 1 joystick + jeux. Prix : 550 F à débattre. Lect. disq. 5'1/4 (MO5/TO7/70) : cédé à 300 F. Ou le tout : 800 F. Urgent. **Nicolas CHAPOTOT, 26, rue Eugènie, 95150 Taverny. Tél. : 39.95.00.81.**

Vends TO8 D + jeux + disks + manette. Urgent cause déménagement. Prix sacrifié 2 000 F état neuf. **Michel QUINTIN, 15, bd Aristide-Briand, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.80.70.**

Vends TO7 Thoms. + imprimante + lep K7 + jeux + éduc. + joysticks + crayon optique. Valeur neuf : 8 000 F ; vendu : 2 500 F, t.b.é. **Stéfan PELLEGRINO, 23, corniche Valmare, 06600 Antibes. Tél. : 93.33.34.55 (soir).**

Vends TO9+ + monit. mono + log. + imprim. + joystick + modem int. + souris + jeux. Prix :7 000 F. **Matthieu BOUCHINET, 21, ch. de la Roquette, Les Monts, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.19.36 (après 19 h).**

Vends monit. coul. Thomson CM 36632 VPR, état neuf, prix : 1 000 F. **Alexandre CAMPARDON, 64, bd de la République, 92100. Tél. : 46.21.52.06.**

Vends TO8 + qdd + disq. 2. 8 + lect. K7 + modem + megabus + crayon opt. + peritel + livres + 1 joyst. + jeux (Pass. du Vent, Dieu Glisse, etc.). Le tout : 2 700 F à débattre. **Marc ACHAUME, allée du Jeu-de-Boules, 84840 Lapalud. Tél. : 90.40.36.44.**

Urgent ! Vends TO8 D + logiciels + souris + joystick + revues, valeur :6 600 F, vendu 3 300 F (à 2 ans). Vends log. MO-TO, prix intéressant. **Bruce LEROY, 2, rue du Docteur-Fatin, 17340 Chatelaillon. Tél. : 46.56.09.72.**

Vends pour TO8 sur DK nbreux jeux à 50 F l'unité (Bobo, Space Racer, Arkanoid, Prohibition, Masque + Bob Morane 1 et 3, Bivouac...). **Damien LANGJAHR, 7, rue du Parc-Chapet, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.35.39.**

Vends nbreux K7 Thomson (Iznogoud, Bob Nimmer, etc.) 100 F la K7 et compilation. **Vincent BERNARD-BARTHE, 21, route de Paris, Blacy « Les Indes », 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.71.98.**

Vends TO8 coul. complet, lect., disq., man., crayons opt. + jeux (Space Racer, Arkanoïd) + 6 progr. éducatifs t.b.é. Acheté déc. 87. Prix : 2 500 F. **DUPONT-RIVIERE, 4, impasse F.-Rude. Tél. : 43.77.45.29.**

Vends MO6 : 750 F. TO7/70 + clav. mécan. + lect. K7 + ext. man., jeux + basic + nbreux jeux + livres et revues : 750 F. Clavier mécan. : 150 F. Philips VG 5000 : 150 F. **Michel DIVRY, 40, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : 48.07.83.43.**

Vends MO6 + monit. vert + 2 manettes + nbreux jeux + 2 éducatifs (All, Math de 3e) + rangem. + K7. Le tout 2 000 F, possibilité vente séparée. **Franck RENOUF, rue du Docteur-Le-Charpentier, St Sylvain, 14190 Grainville Langannerie. Tél. : 31.78.12.90 après 19 h 30.**

Vends TO7/70 + lect. K7 + ext. musique & jeux + 1 joystick + nbreux jeux + livres : 1 500 F à débattre (sur Savoie) + cartouches éducatives CE, CM, 6e. **David EXCOFFIER, 35, rue de Perthuis, 73200 Albertville Olympique.**

Vends MO5 azerty + lect. K7 + crayon opt. + init. basic + nbreux jeux + 2 manettes + sac transport : le tout 1 500 F. **Vincent KALB, 12, rue des Tilleuls, 67150 Daubensand Erstein. Tél. : 88.98.46.17.**

Vends jeux origin. pour TO, MO (Turbo Cup, Les Ripoux, blue War II, Meurtres en Série, Karaté, Super Tennis, 3D Fight...) à partir de 40 F. **Claude DEWINTRE, 31, rue de l'Epinoy, Petit-Bois Pihem, 62570 Wizernes. Tél. : 21.95.77.79.**

COMMODORE

Vends Amiga 500 + câble péritel + lect. disq. ext. + nbx jeux et util. + boite rang. + joystick. Ss garantie (6 mois), cédé 4 490 F. **Philippe FLEHO, rue de l'Amiral-de-Graville, 91530 Sermaise/Saint-Chéron. Tél. : 64.59.83.87.**

Vends C 128 + 1157 + joy. + MPS 80 I + souris + mon. coul. + boite rang. + livres + nbx log. 4 000 F. T.b.c. Frais transp. à ma charge. A saisir vite. **Fabrice DESTERNE, 32, rue de la Plume-Rouge, 45700 Villemandeur. Tél. : 38.93.49.99.**

Vends C 64 N + lect. disq. 1541 II + 1531 + souris Magic Mouse + powercart. + 1 joystick + jeux sur disq. K7 + boîte de rangement disq. : 3 500 F. **Sébastien BAECHELEN, 6, rue de Verdun, 94490 Ablon-sur-Seine. Tél. : 45.97.21.44.**

Vends C 64 + lect. K7 1530 + power cartridge + joystick + nbx jeux. Le tout t.b.é. à 1 900 F. **David POTRZEBO, place A.-Lavoisier, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.28.04 (après 18 h).**

Vends C 64, lect. disq., fload, imprim., lect. K7, nbx disq. K7, livres papier listing... En cadeau : Atari + 22 cart. (Montpellier si poss.). **Christian BARRÉ, 27, lot. les Côteaux-Bussurel, 70400 Bussurel. Tél. : 84.56.73.63.**

Vends jeux pour Amiga originaux : Speedball, Opération Wolf, etc. Possible échange, réponse assurée. Liste sur demande. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Étienne-Marcel, 75001 Paris. Tél. : 42.36.45.84.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + nbx orig. Prix : 3 000 F. **Michel MOREAU, 8, rue Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.71.65.25.**

Vends C 128 + 1570 + power cartridge + joystick + nbx jeux. Le tout en t.b.é. et dans emballage d'origine (val. : 7 000 F), vendu : 3 000 F (à déb.). **Paul FONTAINE, 14, chemin des Loups, Le Nieppe, 59173 Renescure. Tél. : 28.49.80.50.**

Vends C 128 + monit. coul. + lect. disq. 1571 + 300 disq. (valeur 9 000 F) + joystick + progr. Val. 500 F. Le tout 6 500 F à déb. **Réza SAMDJEE, 5, rue Robert-Lavergne, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.61.71.**

Vends Amiga orig. (boîtes et docs). Prix intéres. (Deluxe Paint II, Ultima 4, etc.). **Olivier LAU, 266, rue Martin-Luther-King, Roc de Pézénas, n° 20, 34070 Montpellier. Tél. : 67.45.62.06.**

Vends C 64 + lect. K7 + 2 joysticks + nbx jeux + docs. Valeur : 4 500 F. Vendu : 1 900 F. **Cédric FAIVRE, 582, av. du Granier, 73490 La Ravoire. Tél. : 79.85.18.84.**

Vends Amiga 2000 + monit. coul. + carte PCXT + A 2010 (neuf sous garantie). Prix : 17 000 F. Ch. orig. Amiga et amateur de Wargame. **Jean-Marc MAZIÈRE. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends orig. pour Amiga F.S. II (200 F), Battle Chess (1 500 F), etc. Échange possible. **Denis THOMAS, 2, rue de Brazzaville, 51100 Reims. Tél. : 26.02.42.66.**

Vends C 128 + monit. coul. Com 1702 + lect. Com. 1531 + joyst. t.b.é. + nbx log., compils (Apollo 18) etc. + revues + Jane. Prix : 3 500 F. **Danielle VANHOUCKE, 2, rue de Cassel, 59670. Tél. : 28.42.42.52.**

Vends C 64 + 15541 + 1530 + monit. + manettes + nbx jeux et util. + livres + reset + impr. coul., ss garantie. Le tout :5 500 F ! ou 3 500 F ! sans impr. Urgent ! ! ! **David LOISEAU, rue Georges-Guynemer, 10250 Mussy-sur-Seine. Tél. : 25.38.47.42.**

Vends originaux C 64/128 : The Games Kennedy Approach (D) F. 19 (K7) et K7 compil. 30 F, disq. : 50-250 F. **Éric, Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.**

Vends C 64 + 1541 + nbx jeux + plotter 1520 + monit. coul. + joystick. Le tout pour 4 460 F. Urgent ! **Émeric BERTIN, 11, rue Jean-Jaurès, 55800 REVIGNY. Tél. : 29.75.19.13 (après 19 h 30).**

Vends C 128 + 1571 + lect. K7 + nbx jeux utilitaires (Multiplan, CP/M, copieur...), le tout t.b.é. :3 500 F à déb. **Xavier LAMBERT, 35, rue de Clèves, 08000 Charleville. Tél. : 24.59.00.89.**

Vends pour C 64 ou 128 : disq. + boîte de rangement + K7 + livres + divers... Vends écran vert. (monit. mono Philips), à déb. **Thomas BARDEL, 7, rue de la Volaille, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.64.45.**

Vends C 64 neuf + drive 1541 + impr. MPS 803 + monit vert. + adapt. péritel + livres + nbx logic. + bte rang. + joystick. Le tout : 4 000 F. **Sylvain BUON, 4, square Verdi,95630 Mériel. Tél. : 30.36.30.13.**

Vends C 64 + lect. disq. K7 + 2 joysticks + nbx jeux (Defender of the Crown, Geos, Flight Sim 2) + livres, docs. Le tout : 2 500 F. **Frédéric SCHATZ, 14, rue d'Eschentzwiller, Zimmersheim, 68440 Habsheim. Tél. : 89.65.19.21.**

Vends 1040 ST + 2e lect. DF + souris neuve + jeux + 4 revues. Le tout :4 000 F. **Franck LAURE. Tél. : 69.38.42.07.**

Vends jeux Amiga : Galactic C, Def Crown, Bubble Ghost, Thunder Blade, F 18, March S, KK2, Xenon, Test Drive, Roadwar, Buggy Boy... Originaux (100 F, 150 F). **David LECAM, 28, route de Troux, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.06.50.**

Vends pour Amiga 500, nbx log. : Superbase : 400 F ; Textcraft + V1 3 : 300 F ; Thunderboy : 100 F, neuf, avec notices originaux. Prix à déb. **Houman GHAFOORZADEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les Hauts-de-Vaugreniers, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends C 64 + 1530 + adapt. péritel + souris + nbx logic. + livres : 1 500 F, t.b.é. **Thierry LE MOING, 18, place de Gascogne, 78340 Maurepas. Tél. : 30.51.22.35.**

Vends C 64 + 1541 + cartouches + livres + nbx disq. Faire offre pour le tout. Échange softs sur Amiga. **Bernard DEBARRE, 2, Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vends C 64 + lect. disq. + nbx jeux. **Annick GOURDON, 2, rue Lamartine, 49413 Saumur BP 122. Tél. : 41.51.07.66 (repas).**

Vends C 128 + drive 1541 + 600 progs. + 3 joysticks + livres : 3 500 F. Vends impr. MPS 803 + rubans + listing : 800 F, ou le tout 4 000 F. **Hervé BELLAÏCH, 20, avenue Mathieu-Charzotte, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.83.37.47.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + monit. mono + nbx jeux + 2 boîtes rang. + cordon péritel + livres + joystick. Prix : 2 800 F. **Michel Yann, 76, rue Lamartine, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.30.29.**

Vends Amiga 500 t.b.é. + nbx softs + joysticks + monit. 1084. Prix : 4 000 F. Cherche contacts sur Archimèdes. **Martin MORITZ, 1, bd Brosset, 70200 Lure. Tél. : 84.30.17.76 (après 21 h).**

Vends (départ), Amiga 500 + monit. 1084 (10/88, sous garantie) + ext. (garantie 5 ans) + souris + joystick + imprim. TP 100 + livres + revues + orig. Le tout en t.b.é. : 8 000 F, à déb. **Thierry BRIER, 20, rue Brenu, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.33.70.19.**

Vends orig. pour Amiga : F 18, Interceptor : 150 F ; Superbase : 200 F. Vds calculette Casio 40000 P : 250 F. Vds anciens Tilt + ST Mag. à 8 F l'un. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Vends orig. Aegis Impact et Aegis Animator pour Amiga + console Vectrex + 7 cartouches + tablette Koala Pad pour C 6. Le tout en t.b.é. **Philippe POIROT, 2, rue des Guêpes, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.20.74.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + monit. + joystick + nbx jeux orig. Prix : 2 500 F. **Sébastien BRACHET, 18, rue Tiphaine, 75015 Paris. Tél. : 45.79.97.56.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + monit. mono avec son + power cartridge + adaptateur pal/secam. Le tout : 3 500 F. **Jean-Marc PAGNON, 109, av Hortense-Foubert, 78500 Sartrouvrille. Tél. : 39.13.55.82 (après 19 h).**

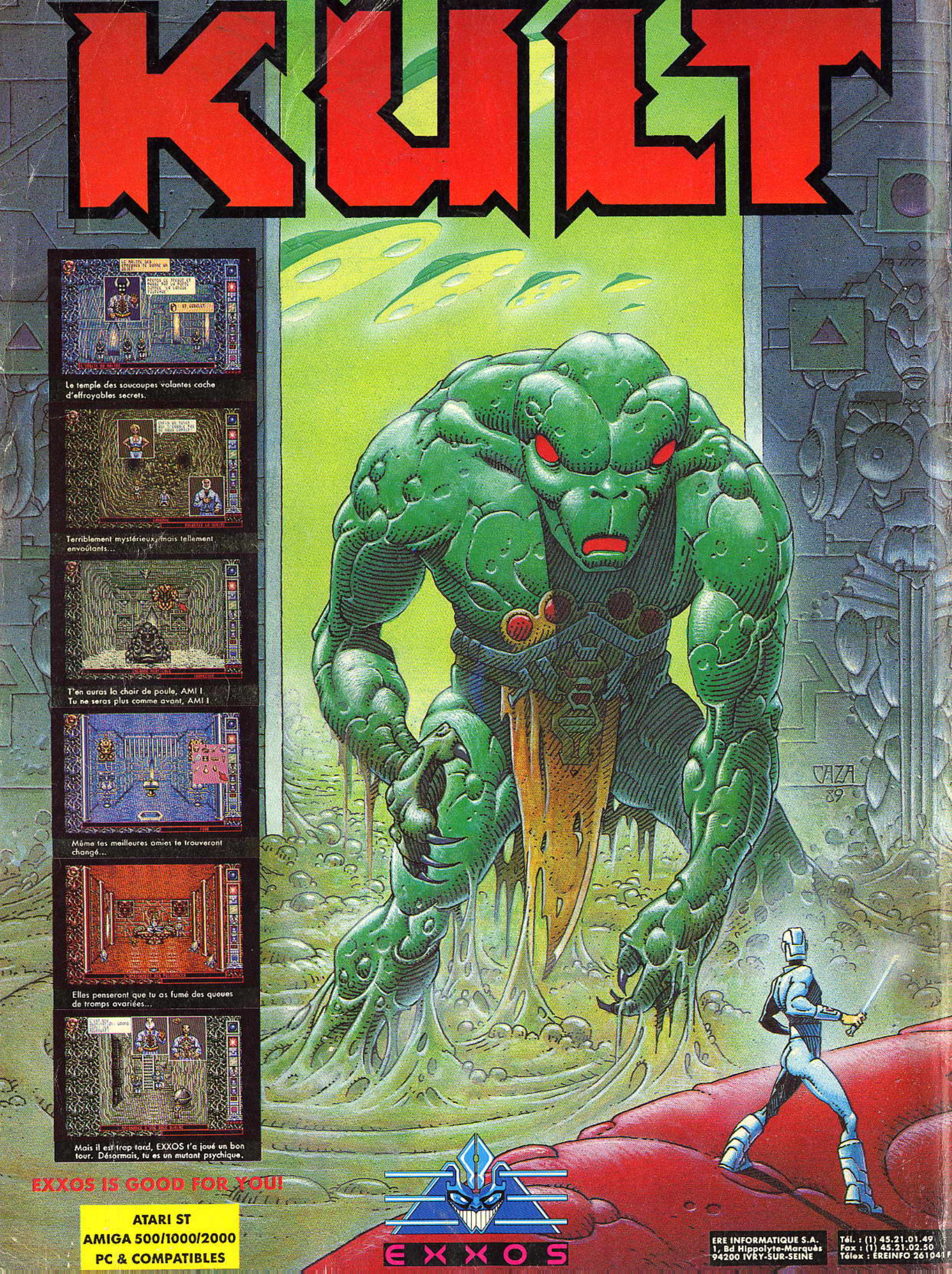
Vends Amiga 500 + 250 disq. + joysticks + boîtes rangement + divers. Le tout avec fact. emballage et manuels. Vendu 5 800 F. **Denis ALLIENNE, 9, allée des Lilas, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.43.69 (après 18 h).**

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro, classés par ordre alphabétique et avec le numéro des pages.

NASA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO




KULT
Le temple des soucoupes volantes cache d'effroyables secrets.
Terriblement mystérieux, mais tellement envoûtants...
T'en auras la chair de poule, AMI !
Tu ne seras plus comme avant, AMI !
Même tes meilleures amies te trouveront changé...
Elles penseront que tu as fumé des queues de tromps avariées...
Mais il est trop tard, EXXOS t'a joué un bon tour. Désormais, tu es un mutant psychique.
EXXOS IS GOOD FOR YOU!
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
EXXOS
ERE INFORMATIQUE S.A.
1, Bd Hippolyte-Marquès
94200 IVRY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 45.21.01.49
Fax : (1) 45.21.02.50
Télex : EREINFO 261041 F